ANTA GAMERS

N.55 NOVEMBRE-DICEMBRE 2025

HARDWARE
PLAYSTATION 2 - II PARTE
RETROEDICOLA
CATALOGO DI NATALE
GIG 1988

SILENT HILL 2

SPECIALE GIOCHI DA TAVOLO
HEAT - PEDAL TO THE METAL
MLEM - AGENZIA SPAZIALE

TODAY
HALF LIFE: ALYX

IN QUESTO NUMERO :
THE SACRED ARMOUR OF ANTIRIAD
AMBERMOON - SCUDETTO 3

ANTAGAMERS

Le pagine che avete virtualmente tra le mani sono state realizzate grazie alle donazioni dei seguenti "Antagamers"

CARLO T, DANIELE PINCHERA,
LUCIANO ZENI, STEFANO PICCINNI
ROBERTO DE DOMENICI,
MAURIZIO CARCAGNI'

e

Alessandro Socci, Daniele,
Davide Gambacciani, Fabrizio Lodi,
Francesco Anedda, Leonardo Moro Moretti,
Roberto Barabino, Roberto Lari, Roby,
Costantino Apostolakis, Fabio Talpone,
Luca, Lupman84, Mario Ciciotti,
Matteo Scheda, Maurizio Faccin,
Paolo Panzarasa, Salvatore Melani

Un ringraziamento particolare a
www.retroedicola.com
Gameplay Retrogame World
Il gruppo Facebook
"Il Tempio dei Videogames"

CI RIVEDIAMO NEL 2026

Bentornati carissimi lettori di Antagamers,

anche quest'anno il Natale si avvicina e ho fatto davvero di tutto per farvi avere questo numero prima delle festività.
Sul versante dei giochi "storici" credo che l'indice sia molto interessante, con articoli dedicati a The Sacred Armour Of Antiria, Ambermoon, Scudetto 3 (e tutti i suoi relativi upgrade/aggiornamenti annuali) e Silent Hill 2… forse non tanti a livello numerico, ma tutti di un certo "peso" e, credo, degni di essere recuperati in queste vacanze, non solo con la lettura ma anche attraverso qualche bell'emulatore.
Come prevedibile termina anche la celebrazione di PlayStation 2, con una seconda parte dell'articolo iniziato il mese scorso e che, questa volta, sposta l'attenzione sui giochi che questa console ha saputo regalarci, sulle periferiche che la hanno caratterizzata e sulla (lunga) vita commerciale della macchina.

Troverete poi, finalmente, le mie impressioni su Alyx, gioco PCVR che, a ragione, viene ancora identificato come il picco più alto dal punto di vista ludico per questa tecnologia che (purtroppo) non sembra navigare in buone acque.

Novità assoluta su queste pagine invece le recensioni relative a due giochi da tavolo che ho avuto modo di testare molto negli ultimi mesi e che, anche se un po' ridosso delle festività, potrebbero tornarvi utili come giochi da fare la notte di Capodanno.

Permettetemi anche un nota per il ritorno (dopo quello dello scorso anno datato 1986) del catalogo natalizio della GIG, questa volta del 1988, per rivivere l'emozione di quando eravamo piccoli e sfogliavamo le sue pagine sognando di trovare alcuni di quei giocattoli sotto l'albero.
Così, a occhio e croce, dovrebbe contenere un po' di "balocchi" molto desiderati all'epoca da tanti di noi.

Ultimo pensiero (chi di voi mi segue on-line già lo saprà) per il primo Natale che trascorrerò senza papà, venuto a mancare nel mese di novembre. Fu proprio mio padre, come ho ricordato in altre occasioni, a regalare a me e mio fratello l'Atari 2600.
Nemmeno lui, interrogato sulla questione, ricordava perché fece quella scelta (né io e né mio fratello non avevamo chiesto una console, a nostra memoria).
Quello che è certo è che fu un tassello fondamentale per far nascere in me la passione verso i videogiochi che ancora oggi mi anima.
Un punto di origine che, pur con declinazioni diverse, credo accomuni molti di noi e che mi fa molto piacere ricordare.

Ora non mi resta che augurarvi, come sempre, una buona lettura e, con l'occasione, buon Natale e felice anno nuovo!

Massimiliano Conte

IN QUESTO NUMERO...

1986	THE SACRED ARMOUR OF ANTIRIAD	COMMODORE64
1993	AMBERMOON	AMIGA
1999	SCUDETTO 3	WINDOWS
2000	PLAYSTATION 2 - II PARTE -	HARDWARE
2001	SILENT HILL 2	PLAYSTATION 2
01	HALF LIFE: ALYX	TODAY
03	HEAT - PEDAL TO THE METAL	BOARDGAME
06	MLEM -AGENZIA SPAZIALE -	BOARDGAME
11	CATALOGO GIG NATALE 1988	RETROEDICOLA
39	ARRETRATI	
41	SCATOLE BRUTTE DA TAIWAN	

ANTA GAMERS

IL GIUDIZIO FINALE

ANTA GAME

Alla fine di ogni gioco che troverete in questo numero ci sarà uno spazio come questo all'interno del quale vedrete un giudizio che cercherà di riassumere se il titolo merita di essere giocato anche oggi.

Le domande a cui idealmente dobbiamo rispondere sono le seguenti:

- **Il titolo ha retto bene lo scorrere degli anni?**
- **E' talmente ben fatto che potrebbe piacere anche ai nostri figli?**
- **Si adatta alle necessità di un quarant'enne che ha sempre meno tempo da dedicare ai videogiochi?**
- **Se non lo avete mai giocato, è il caso di provare a recuperarlo?**

I giochi migliori potranno poi venire premiati da due medaglie ben precise:

ANTA SILVER

Un titolo da recuperare per gli appassionati del genere e/o di quella particolare epoca storica. Per quanto bello, gli altri potrebbero rimanere con questa lacuna ludica per dedicarsi ad altro più vicino ai loro gusti.

ANTA GOLD

Un titolo che ha fatto storia: una pietra miliare che ogni appassionato di videogame dovrebbe giocare almeno una volta nella vita! Non ci sono generi, anni e piattaforme preferite che tengano. Ancora oggi è un gran gioco

Sia ben chiaro: un gioco che **non guadagna** questi riconoscimenti potrebbe essere comunque un gioco valido, ma qualcosa non gli permette di raggiungere l'eccellenza. Potreste comunque trovarlo meritevole di attenzione se appartiene al vostro genere preferito.

Attenzione però… se trovate la seguente "onorificenza" state ben distanti da quel programma!

ANTA GAMERD

Come potete intuire dal nome, l'Anta-Gamerd è la medaglia che assegno ai giochi davvero brutti, così brutti da essere tranquillamente accostati al concime per campi (che però, a differenza di questi programmi, ha una sua utilità). Guadagnare questa medaglia non è facile: programmazione, giocabilità, comparto grafico e parte sonora devono essere ad un livello talmente infimo da risultare imbarazzanti. Questi giochi sono da provare qualche minuto solo per farsi una sghignazzata e per capire quanto possa essere usato male quello specifico hardware.

facebook

Cari AntaGamers, quando vedete questo riquadro vuol dire che tocca a voi!
Infatti questo spazio delle recensioni conterrà i commenti più interessanti e simpatici emersi dai post pubblicati sulla pagina Facebook di AntaGamers.

PS: Laddove necessario i commenti potrebbero venire accorpati o modificati senza alterarne, però, il significato.

In questi riquadri vado a commentare come quel determinato gioco venne recensito dalla carta stampata dell'epoca per capire come il titolo venne **accolto**: fu compreso appieno? Fu sottovalutato o sopravvalutato?

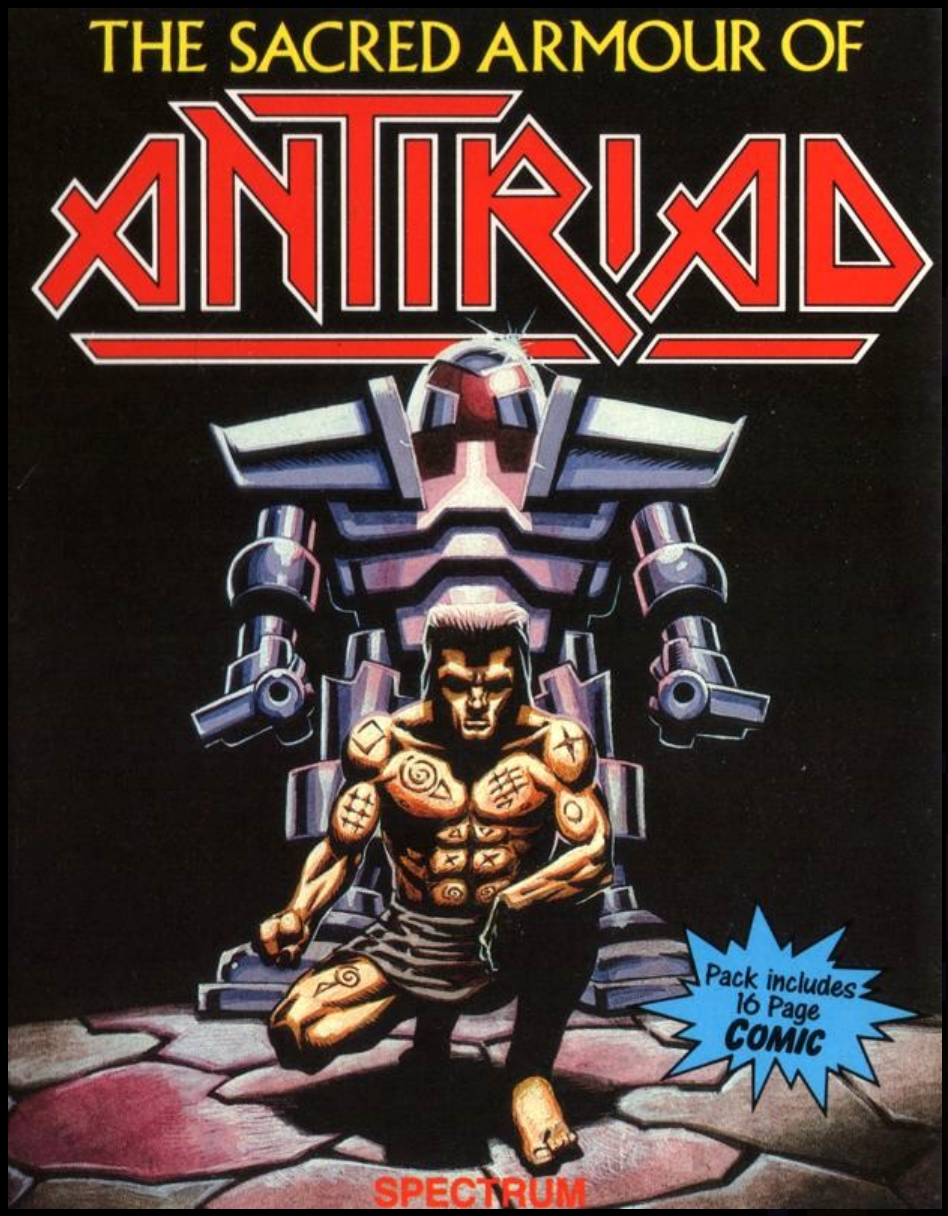
Quando possibile comparerò varie recensioni e vi dirò se quella determinata testata riuscì a valutare correttamente il gioco o se, al contrario, diede consigli sbagliati ai videogiocatori di allora, tipo elogiare un titolo mediocre o non rendersi conto del valore di un grande classico.

Sarà una specie di recensione delle recensioni, insomma! ;)

Note Legali

Tutti i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari; marchi di terzi, nomi di prodotti, nomi commerciali, nomi corporativi e società citati possono essere marchi di proprietà dei rispettivi titolari o marchi registrati da altre società e sono stati utilizzati a puro scopo di analisi storica e di informazione, sempre a beneficio del possessore e senza alcun fine di violazione dei diritti di Copyright vigenti.
Tutte le informazioni ed i contenuti (testi, grafica ed immagini) riportati senza fonti sono, al meglio della nostra conoscenza, di pubblico dominio; se, involontariamente, è stato pubblicato materiale soggetto a copyright o in violazione alla legge si prega di comunicarcelo e provvederemo immediatamente a rimuoverlo.

Per qualsiasi comunicazione potete scrivere al seguente indirizzo:
antagamers99@gmail.com



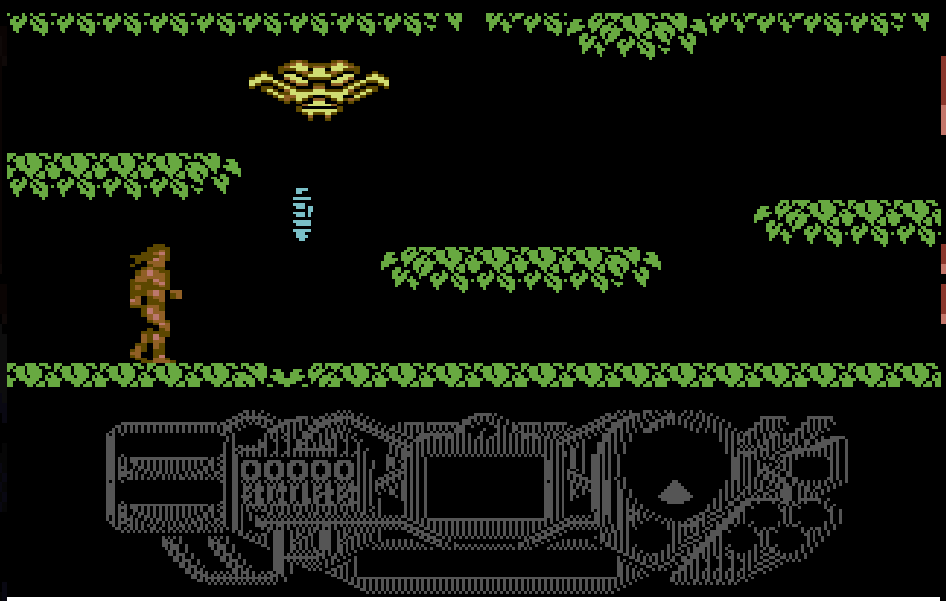
Di "Max Renn" Chiricallo

La leggenda del grande fuoco

Un tempo lontano due grandi potenze rivaleggiavano fra loro, cercando in ogni modo di sopraffarsi a vicenda, senza mai riuscirci. Narrano i saggi che dopo giorni terribili, in cui l'angoscia più nera scese come un'ombra sulla Terra, le due civiltà scatenarono tutta la loro forza spaventosa: nessuno ricorda chi attaccò per primo con l'arma proibita, si sa solo che in tutto il mondo si accesero fuochi così ardenti da somigliare a tanti soli distruttori. Dalle ceneri di quel mondo antico nacque una nuova razza, uomini pacifici che aborrirono la tecnologia e vissero a contatto con la Madre Terra. Quando arrivarono gli invasori da un altro mondo, la nuova umanità era priva di armi per respingerli; al giovane Tal fu affidato il compito di ritrovare la Sacra Armatura di Antiriad, unico lascito del vecchio mondo e sola possibilità per ciò che restava della razza umana.

L'inizio dell'avventura su C64.
Da notare l'HUD ancora spento nella prta bassa dello schermo.

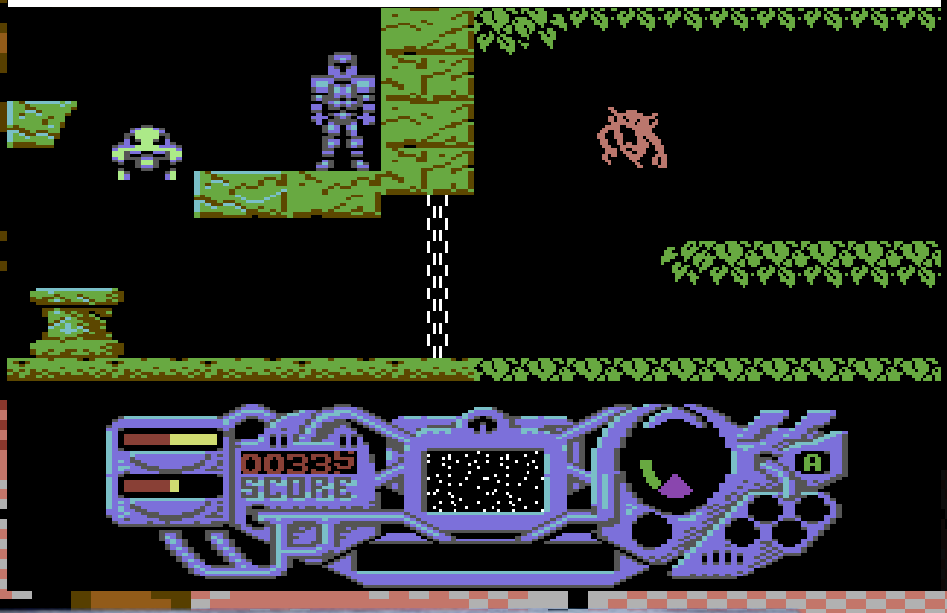
Alla ricerca della Sacra Armatura



La foto non rende giustizia l'ottima animazione del protagonista.

Avete appena letto il preambolo narrativo di Sacred Armour of Antiriad, titolo dell'inglese Palace Software pubblicato nel novembre 1986 per C64. Il giocatore veste i (pochi) panni di Tal, una sorta di neo cavernicolo che si muove agilmente in un mondo di gioco con visuale laterale, un'unica grande mappa che si estende anche in verticale, divisa in schermate fisse. L'ambientazione spazia da foreste ad antiche rovine, e per quanto riguarda le meccaniche, si tratta di un platform/raccogli oggetti in cui ci si può difendere solo lanciando delle pietre, almeno fino a quando non si trova la Sacra Armatura del titolo... Che però all'inizio si limiterà ad accendersi e basta! Sarà necessario rinvenire vari gadget sparsi nell'area di gioco per farla funzionare a dovere, aggeggi che permetteranno di volare, sparare laser e far detonare una bomba nel quartier generale degli alieni, situato sulle pendici di un vulcano. Non sempre ci si dovrà muovere usando l'armatura, perché alcune aree sono accessibili solo se ci si entra senza, al contrario di quelle infestate dalle radiazioni.

La grafica sfrutta bene l'hardware del 64: Tal è ben animato, le espressioni degli alberi (ebbene si, in questo gioco gli alberi hanno la faccia!) sono grottesche al punto giusto, e le antiche statue appaiono solenni e malinconiche. Peccato che la maggior parte dei nemici sia monocromatico, dando al gioco un vago look da Spectrum. Nota di merito per la musica nella schermata iniziale, drammatica, epica e con numerosi e repentini cambi di atmosfera che lasciano piacevolmente sorpresi.



Ora l'armatura è attiva e così anche l'HUD in basso.
Da notare che alcuni nemici, come quello a destra, non erano così ben dettagliati come altri elementi del gioco.

Proto metroidvania?

Antiriad può essere considerato uno dei primi me-

A dicembre 1986 (39 anni fa!!!) Sacred Armour of Antiriad per C64 arriva su Zzap! con una recensione lunga due pagine e mezza.
La prima facciata dell'articolo è focalizzata alla storia del gioco, mentre la seconda entra più nello specifico definendo questo titolo come una arcade adventure multi schermo e spiegando bene il funzionamento della tuta, visto che all'inizio del gioco andrà riattivata prima di poter essere utilizzata.
I tre commenti dei redattori sottolineano l'ottima grafica del gioco (definita "*opera d'arte*"), il sonoro *bellissimo* e la necessità di utilizzare anche la materia grigia per completare il gioco.
L'unica perplessità avanzata riguarda la longevità, non intesa come lunghezza del gioco, ma come capacità di mantenere vivo l'interesse del giocatore fino alla fine.
Il voto finale è pari a 93%, valutazione sufficiente per ottenere il bollino di "gioco caldo" che in realtà qui non compare perché, almeno all'inizio della pubblicazione italiana della rivista (qui siamo solo al numero 7), questo genere di riconoscimento non veniva assegnato.

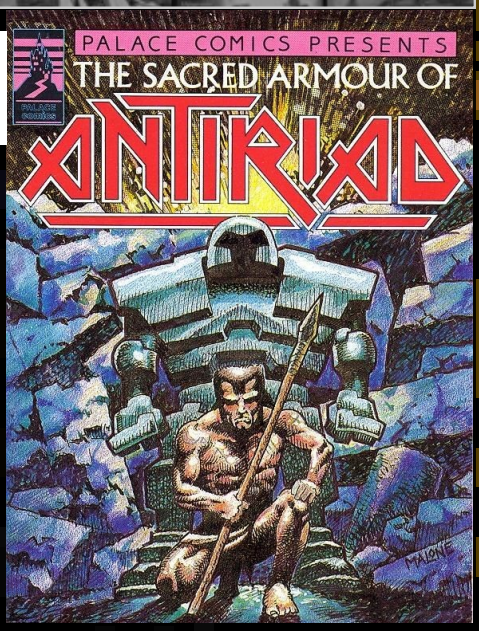
Il titolo torna poi sulle pagine di Zzap! a giugno del 1989 con la recensione della versione budget Amstrad alla quale viene riservata mezza pagina. Il voto finale rimane alto, 91%, con particolari elogi alla grafica e al sonoro di questa versione. Non disturba il fatto che il gioco non abbia scrolling e il suo gameplay non sembra aver perso smalto nei due anni e mezzo trascorsi.

M.C.

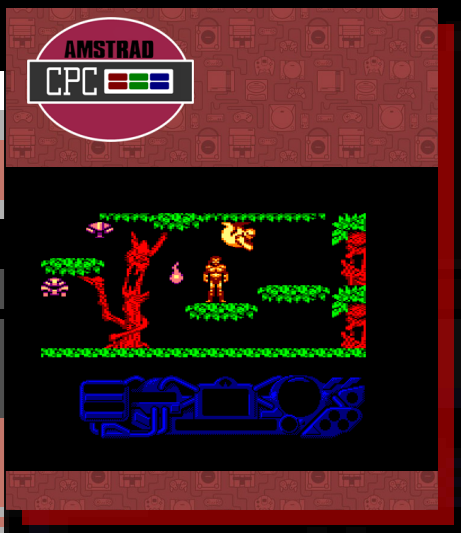
Scansioni : www.retroedicola.com

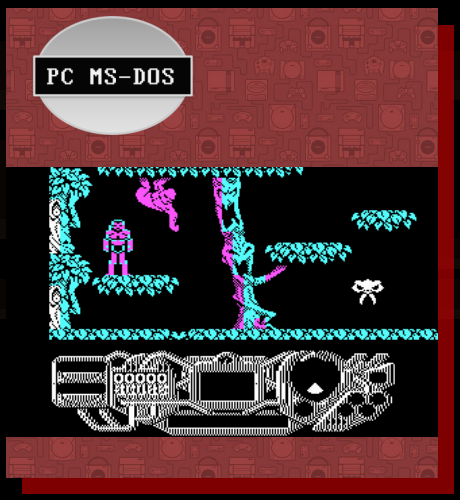
troidvania della storia, anche se a uno stadio forse embrionale, dato che la struttura ludica risulta ancora un po' semplice rispetto al genere come lo conosciamo oggi. Pochi mesi prima venivano pubblicati in Giappone il primo Metroid e il primo Castlevania, ma certo Antiriad non è il plagio di titoli allora ancora sconosciuti a noi occidentali, programmatori compresi. Semmai certe intuizioni erano "nell'aria" già da un po', ed era arrivato il momento di una nuova evoluzione per il genere platform, giochi che non limitassero l'interazione al solo eliminare/

A destra potete ammirare la copertina del fumetto che veniva allegato al gioco, oggi recuperabile integralmente su internet!



**la schermata iniziale nella sua versione europea e in quella americana (come intuibile dal cambio di titolo).
La seconda risulta più vuota e decisamente meno "epica".**





scansare i nemici e saltare da una piattaforma all'altra, ma si focalizzassero sull'esplorazione dello scenario e il potenziamento delle abilità dei personaggi.

Finiamo con qualche curiosità:

- Antiriad è la crasi mistico/religiosa delle parole Anti Rad(iaton) con l'aggiunta di una "i";
- La storia che fa da sfondo alle vicende su monitor è raccontata in un fumetto di Dan Malone, reperibile in ogni confezione originale del gioco. Malone è anche autore della grafica, e in seguito collaborerà con i Bitmap Brothers, famosi autori di giochi per Amiga;
- Antiriad uscì anche per Spectrum e Amstrad, con buoni risultati per entrambe le piattaforme;
- Nel 1987 Epyx lo pubblicò in America per MS DOS, Apple 2 e Color Tandy Computer, col titolo Rad Warrior;
- Il logo del gioco è palesemente ispirato a quello della metal band Iron Maiden;
- Al codice troviamo Stan Schembri, che ha contribuito alla creazione di classici per C64 come Cauldron, Barbarian, Vendetta e Last Ninja 3, e purtroppo prematuramente scomparso nel 2009. ■

Inizialmente la cover americana del gioco, lì intitolato Rad Warrior, non mi aveva entusiasmato, ma guardandola poi con attenzione tutto sommato devo dire che coglie in maniera abbastanza buona lo spirito del gioco!

M.C.

ANTA SILVER

Sacred Armour of Antiriad vive soprattutto della sua atmosfera, una sorta di incubo fantasy/retro futuristico in cui lasciarsi trasportare fra un salto e una fucilata laser, esplorando luoghi tenebrosi e dimenticati, braccati da alieni dall'aspetto vintage, assaporando un pezzo di storia dell'evoluzione del medium videoludico.
Da provare almeno una volta.

Ambermoon

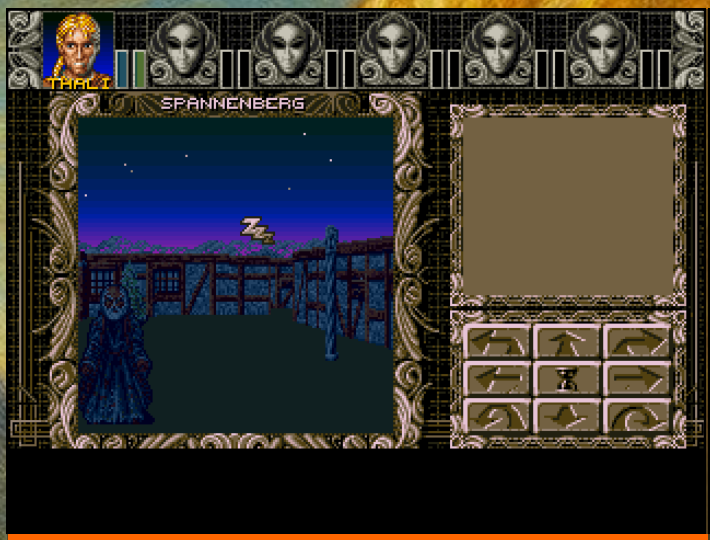
Di Massimiliano Conte

AmberMoon, pubblicato nel 1993 da Thalion Software su Amiga, si presentò come un ambizioso gioco di ruolo con l'ambizione di essere uno dei migliori titoli del genere, seguito di Amberstar e secondo capitolo di una trilogia che, ahinoi, non venne mai completata.

Facciamo però una piccola premessa circa il momento storico nel quale fu lanciato questo titolo: nella prima metà degli anni novanta si stavano affacciando sul mercato molti titoli per computer che, approfittando delle crescenti possibilità hardware del periodo, si proposero di esplorare nuovi modi di trasporre il classico GDR (gioco di ruolo) cartaceo sui monitor di tutti gli appassionati dell'epoca.
Ultima VI, Ultima VII, i primi due Eye Of The Beholder e il rivoluzionario Ultima Underworld furono tutti giochi di quel periodo che, in misura diversa, proposero al pubblico esperienze immersive in ambientazioni fantasy capaci di catturare, chi in un modo chi in un altro, la magia di quel genere fatto di schede personaggio, statistiche e lanci di dadi.
Lo stesso Amberstar, predecessore di questo Ambermoon, sperimentò la commistione di vari impianti di gioco che vennero riproposti, come vedremo tra poco, anche in questo seguito.
Ciò che sicuramente deve essere riconosciuto a Thalion, produttori della serie, fu il fatto di aver portato il loro ambizioso mondo fantasy anche su Amiga, un computer che cominciava a mostrare chiari segni di invecchiamento.

Ed infatti, parlando di questo Ambermoon sotto il profilo tecnico, bisogna dire che il gioco sfruttava l'hardware Amiga in modo intenso, offrendo una combinazione di ambienti 3D in tempo reale (per l'esplorazione di dungeon e città) e di un 2D visto dall'alto (per

La visuale 2D ravvicinata del gioco, utile per spostarsi in alcun specifici ambienti.

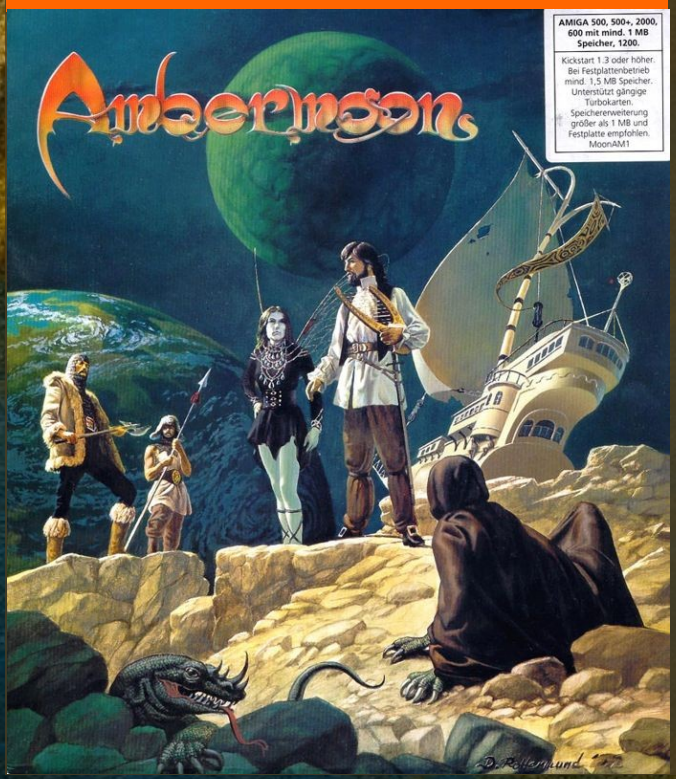


Il riquadro è piccolo , ma potersi muovere liberamente su Amiga in un ambiente 3D era davvero merce rara in quegli anni.

Il combattimento a turni si svolgeva invece con un classico schema 2D simile a molti altri GDR.

l'esplorazione della mappa del mondo).
La storia del gioco si svolgeva settant'anni dopo gli eventi del primo capitolo ed era proprio il nipote del protagonista di Amberstar ad intraprendere una nuova avventura, spinto dai racconti del nonno. Questo viaggio lo avrebbe portato a scoprire il vero male oscuro che si celava dietro a strani accadimenti avvenuti nel continente di Lyramion, incluso lo schianto di una luna che molti anni prima aveva devastato gran parte di quelle terre.
Questo incipit era molto più strutturato ed intrigante di quello del predecessore, mostrando una delle maggiori differenze introdotte in questo seguito, cioè l'inserimento di una trama più complessa, profonda e ricca di dettagli.

La confezione del gioco nella sua prima (e unica) versione tedesca.
Da notare, nell'adesivo in alto la compatibilità con tutti i computer Amiga dal 500 in poi, a patto disporre di 1 MB di RAM.



La vera forza di Ambermoon, però, non era solo nella storia, ma nella scala delle locazioni esplorabili e nella complessità delle meccaniche di gioco.
Il mondo nel quale ci si muoveva, composto non solo dal continente principale di Lyramion ma anche da vari altri scenari, era infatti vastissimo e denso di contenuti.
L'interfaccia utente poi risultava sorprendentemente ricca di funzionalità, consentendo una gestione dettagliata dell'inventario, delle statistiche e delle abilità del party.
A tutto questo si univa un sistema di combattimento, a turni profondo e punitivo che richiedeva un'attenta gestione delle magie, delle

Il gioco compare ad aprile 1994 sulle pagine di TGM nella sua versione tedesca con una recensione ad opera di Mirko TMB Marangon, uno dei più affezionati amighisti della redazione che continuerà, anche negli anni successivi, a coprire i titoli in uscita per questa piattaforma. In questo articolo, lungo ben quattro pagine, Ambermoon viene elogiato per la sua vastità e il suo impatto artistico e tecnico, specie dal punto di vista grafico. Viene inoltre offerto un veloce sunto della trama, utile a farci capire il tono generale del gioco.
Particolarmente interessanti i due box a corredo del testo principale, uno dedicato alla (quasi) necessità di avere un hard disk per poter godere al meglio dei 6 MB nei quali è contenuto il titolo, l'altro che sottolinea come il titolo giri bene su A1200 con i suoi 2Mb di memoria base solo al minimo dettaglio, o al limite al medio. Per poter godere del gioco nel suo massimo splendore è invece necessario avere installata anche della fast ram (su apposita espansione) che aumenta le prestazioni del gioco del 122%!
Il gioco non è stato testato invece su un normale A500 con 1 Mb di RAM (minimo sindacale per farlo avviare), ma viene avanzato il legittimo sospetto che le sezioni 3D su questi Amiga girino al limite dell'umana sopportazione (ed in effetti era ed è ancora oggi così). La triste verità è che per stare al passo con i PC cominciava a non bastare più un Amiga standard, come viene espressamente detto da Mirko proprio in questo box.
Nel commento finale il gioco è pienamente promosso... difficile pretendere di più dall'hardware del 16 bit Commodore. Unico difetto, secondo il redattore, è nei combattimenti a turni, perché avrebbe preferito una soluzione in tempo reale, stile Ultima Underworld.
Ciò comunque non impedisce ad Ambermoon di prendere 95% e la medaglia Top Score.

Scansioni : www.retroedicola.com

armi, delle armature e dello schieramento del party, allontanandosi dalla semplicità di molti JRPG che già si stavano affermando in quel periodo.
La scelta di armi e armature era quindi cruciale e l'influenza sulle statistiche secondarie tangibile, premiando chi investiva tempo nella comprensione delle sottili differenze tra i vari equipaggiamenti.

La narrazione, sebbene non rivoluzionaria nel suo setup fantasy era, come detto, gestita con una notevole attenzione al dettaglio e, aspetto da non sottovalutare, era più matura rispetto a molti GDR dell'epoca. Aveva, ad e-

L'automapping non era sempre disponibile nei giochi di quel periodo e la sua presenza era molto gradita dai giocatori!

la classica cassa di ogni buon vecchio GDR contenente oggetti utili (o qualche maledetta trappola).

Il cerchio che vedete serviva a simulare la ridotta visibilità nelle ore notturne.

L'inventario non inventa nulla (perdonate il gioco di parole) e si allinea, nell'aspetto e nelle funzionalità, agli altri GDR dell'epoca.

sempio, questo tono post-catastrofico che risultava essere un set up molto raro nei fantasy dei primi anni '90 (ma che, a ben vendere, non è stato utilizzato molto spesso nemmeno successivamente).
Ambermoon inoltre offriva un mondo ricco di storia, misteri e segreti, con una narrazione non lineare e delle rivelazioni progressive integrate nel gameplay vero e proprio, non solo narrate in scene di intermezzo precalcolate.
Gli indizi per le missioni non erano mai banali, spesso richiedevano di leggere attentamente i dialoghi e di esplorare aree apparentemente insignificanti.
Era, insomma, un gioco che non si limitava a "raccontare una storia", ma ti faceva scoprire man mano un mondo ferito e complesso nel quale ti sentivi "vivo".
Certo, questo approccio old-school alla progressione, che evitava marcatori di missione, poteva risultare ostico (e ancora di più oggi per il giocatore moderno), ma garantiva (e in parte garantisce ancora) un senso di scoperta, immersione e appagamento che pochi titoli dell'epoca potevano eguagliare.

Ambermoon però presentava difetti tipici dei giochi di quel periodo, come un pathfinding capriccioso dei membri del party controllati dall'IA e una curva di difficoltà che presentava picchi improvvisi ed apparentemente ingiustificati.
Il gioco, oltre alle spigolosità che ho già accennato, aveva anche qualche difetto già evidente allora. I vari impianti di gameplay, pur essendo notevoli, generavano a volte una certa discontinuità: il passaggio tra i due motori non era sempre fluido e le sezioni 3D, pur offrendo un'ottima libertà di movimento, mostravano i limiti della tecnologia dell'epoca e dell'hardware a disposizione, con texture ripetitive e un frame rate non fluidissimo, specie su Amiga 500.

Sotto il profilo sonoro le musiche di Matthias Steinwachs, pur essendo realizzate nei limiti del chip sonoro Amiga, erano invece d'atmosfera e funzionali, contribuendo a definire le varie ambientazioni in maniera ottima.

Tirando le somme credo si possa affermare che Ambermoon è stato un punto di riferimento dei giochi di ruolo su Amiga, sia per

**La mappa allegata al gioco all'uscita in Germania fornisce un'idea dell'estensione del territorio esplorabile.
Con ogni probabilità sarebbe stata riproposta anche nella confezione inglese.**

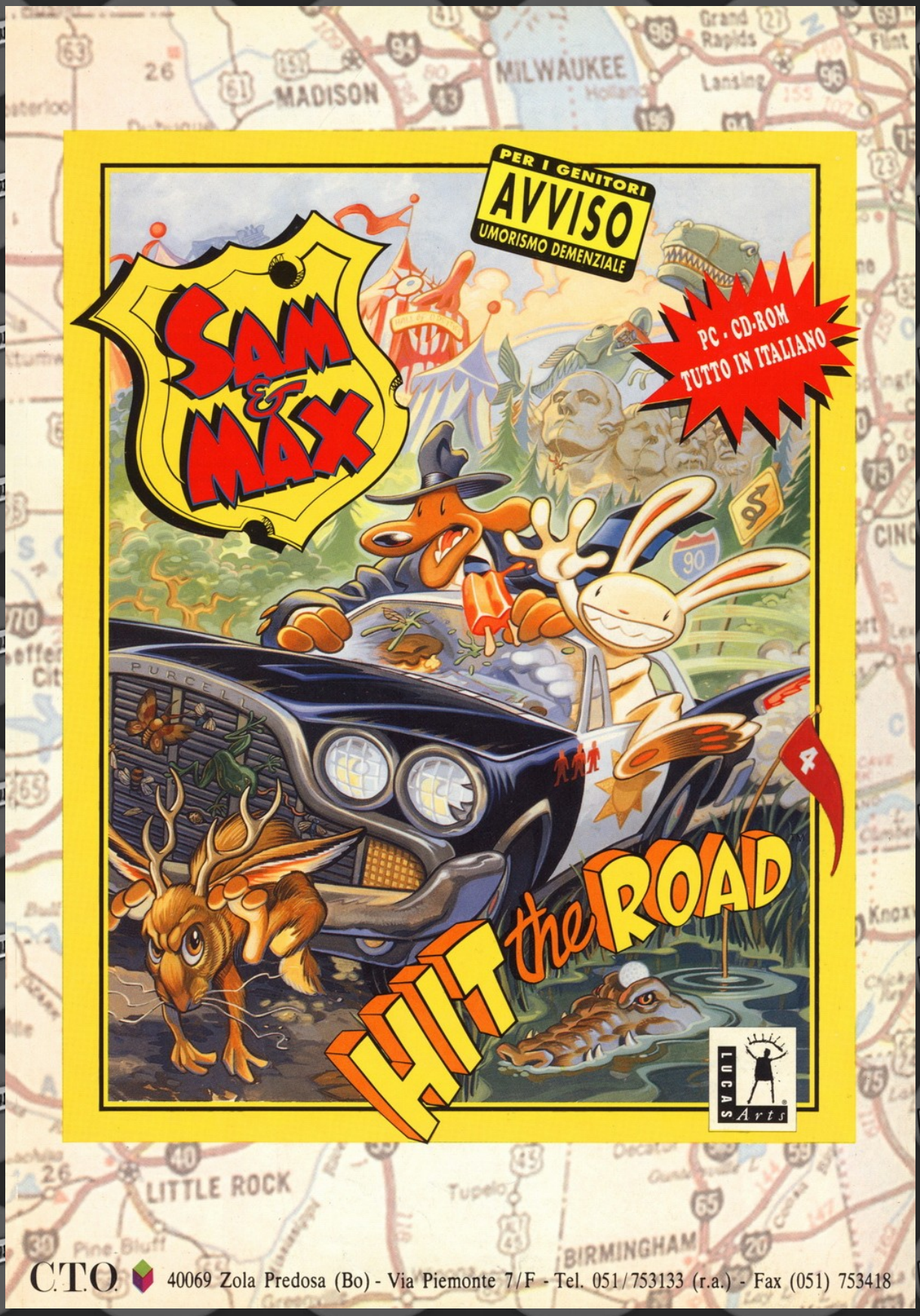
ambizione che per tecnica di realizzazione, oltre che per una profondità nelle meccaniche di gioco che non hanno molti pari su piattaforma Amiga.
Peccato che in pochi, almeno all'epoca, lo abbiano potuto apprezzare (e capirete il perché nelle prossime righe).

Passiamo ora alle curiosità legate a questo gioco:
- Le versioni per Atari ST e PC erano in sviluppo, ma non furono mai rilasciate a causa della chiusura di Thalion nel 1994, tanto che sulla scatola Amiga vennero scritte anche le specifiche tecniche della versione ST, incluso il supporto al nuovo Atari Falcon.
- Sempre a causa del fallimento di Thalion venne pubblicata solo la versione tedesca del gioco. Gli sviluppatori completarono comunque anche quella inglese, ma non venne mai pubblicata. Per fortuna negli anni questa seconda versione è comparsa su internet rendendo il gioco fruibile anche al di fuori della Germania.
- La confezione originale tedesca conteneva una mappa formato poster del mondo di gioco e una "tabella delle rune" che traduceva l'alfabeto latino nell'alfabeto runico utilizzato in molte sezioni del gioco.
- Il terzo capitolo della saga era previsto, ma non entrò mai in produzione, lasciando incompiuta la trilogia immaginata inizialmente.
- Il gioco originale era stipato in ben 9 dischetti.
- Per quanto Ambermoon traesse giovamento dal quantitativo di memoria superiore e dal processore più veloce dell'Amiga 1200, non uscì mai in una versione AGA e quindi anche i possessori di questo computer si dovettero accontentare di 32 colori a schermo. ■

ANTA GAME

Ambermoon è un piccolo gioiello che ogni amighista appassionato di giochi di ruolo fantasy dovrebbe recuperare, magari approfittando del fatto di poterlo utilizzare su una macchina emulata che permetta di far girare al meglio il titolo (ad esempio un A1200 con Fast Ram e HD). Certo, come anche scritto nell'articolo, il gioco non è esente da sbavature principalmente figlie del periodo nel quale venne sviluppato (parliamo di più di trent'anni fa), ma ha anche tanti aspetti molto positivi da offrire, specie se si pensa a cosa offriva il mercato in quegli anni.
Complice l'iniziale diffusione solo in lingua tedesca e il declino del mondo Amiga, in molti hanno perduto questo piccolo gioiello.
Oggi che, invece, si può facilmente recuperare in inglese, sarebbe un vero peccato non approfittarne, specie se siete appassionati di questo genere di giochi e del glorioso 16 bit Commodore.

ANTAGAMERS


PER I GENITORI
AVVISO
UMORISMO DEMENZIALE
SAM & MAX
PC · CD-ROM
TUTTO IN ITALIANO
HIT the ROAD
LUCAS Arts
C.T.O.
40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax (051) 753418

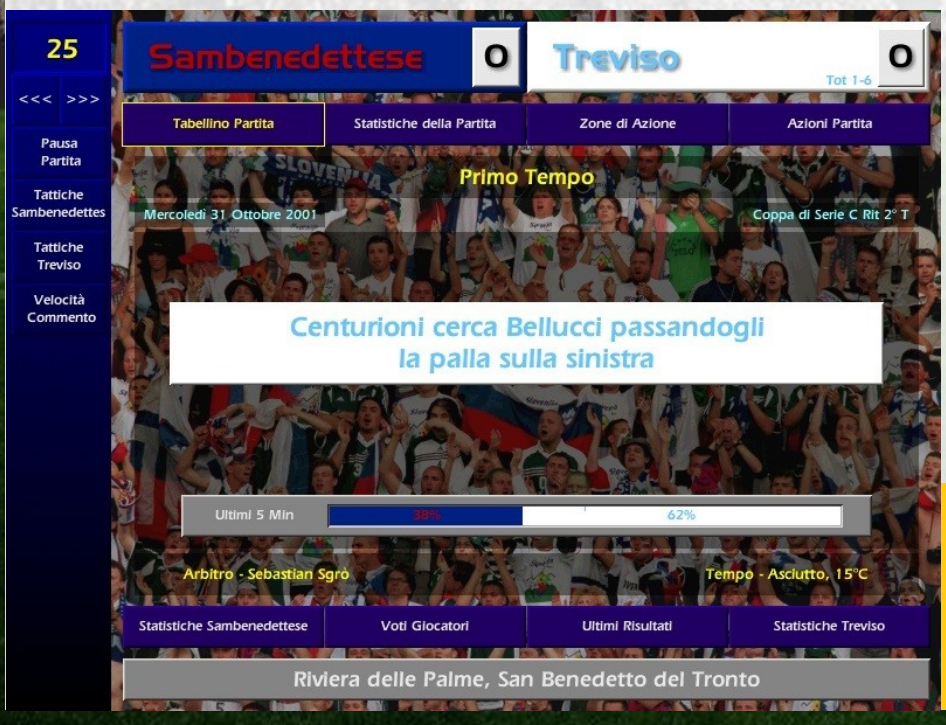
Championship Manager 3

Di Massimiliano Conte

Quando i fratelli Paul e Oliver Collyer decisero di dare vita al terzo capitolo di Championship Manager, il panorama dei giochi manageriali calcistici stava attraversando una fase di profonda trasformazione.
Il precedente Championship Manager 2 aveva già conquistato migliaia di appassionati grazie alla sua profondità gestionale e alla capacità di simulare con impressionante realismo le dinamiche del calcio professionistico, ma era evidente che la tecnologia e le aspettative dei giocatori stavano evolvendo rapidamente.
Molti concorrenti, più o meno improvvisati, si stavano affacciando all'orizzonte ed era quindi necessario offrire qualcosa di nuovo al pubblico, ma che non spiazzasse in maniera esagerata i fan già acquisiti.

La genesi di Championship Manager 3 fu quindi segnata da una serie di novità che avrebbero ridefinito la serie stessa ed evoluto l'interfaccia di gioco anche per i capitoli successivi.
Mentre CM2 si basava su una grafica funzionale ma piuttosto spartana, definita da grossi tasti, il nuovo capitolo ripensò completamente l'esperienza utente, adottando un sistema di menù e sotto menù verticale che consentiva di accedere a diverse sezioni del gioco in maniera veloce, limitando i tempi morti e permettendo la gestione della squadra attraverso pochi click del mouse.

Non si trattava però solo di un restyling grafico fine a se stesso, ma di una necessità per permettere l'accesso a nuove funzionalità assenti nei prece-



Nessun pallino o stadio visto dall'alto, ma solo azioni descritte da un testo e tutta la nostra immaginazione a riempire i vuoti. In realtà un motore 2D per definire l'andamento della partita pare venisse già simulato dal programma, ma Sports Interactive preferì non renderlo visibile al pubblico fino al quarto capitolo.

denti capitoli, come l'allenamento e le istruzioni ai singoli giocatori, tanto per citarne due.
Proprio a causa di queste innumerevoli novità, lo sviluppo richiese molto tempo, tanto che questo capitolo raggiunse gli scaffali solo a marzo/aprile del 1999, un periodo piuttosto tardivo per simulare i campionati iniziati nel 1998, ma a tutti gli effetti un ritardo necessario per offrire al pubblico un programma del tutto nuovo.
Anche il motore di gioco, infatti, subì una completa riscrittura che portò a una simulazione delle partite molto più sofisticata rispetto al passato. Le variabili considerate durante gli incontri aumentarono esponenzialmente: non si trattava più solo di confrontare statistiche grezze, ma di simulare vere e proprie dinamiche tattiche dove il posizionamento, la forma fisica, il morale e persino le condizioni atmosferiche giocavano un ruolo determinante nell'esito di ogni incontro.

La cover di CM3 nella sua versione tutta italiana rinominata "Scudetto", interamente tradotta nella nostra lingua da Leader. Quella che vedete è la mia copia del gioco, visto che su MobyGames non è presente la cover della versione italiana.

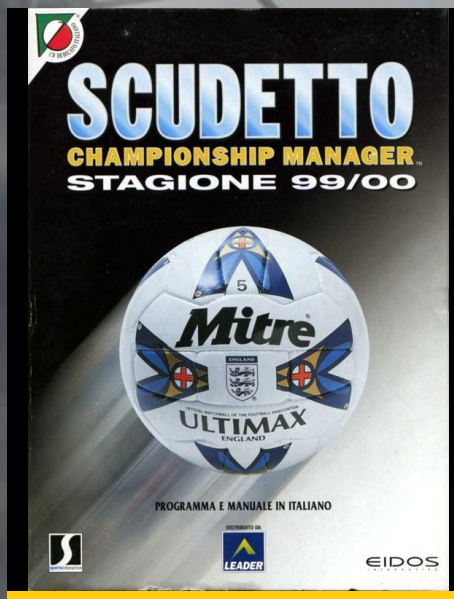
Il sistema di tattiche venne ampliato e raffinato, permettendo ai manager virtuali di scegliere tra una gamma vastissima di schemi e di istruzioni individuali per ogni giocatore.
Tra l'altro venne implementata una novità assoluta per l'epoca: la possibilità di stabilire la posizione di ogni calciatore sul campo sia in fase di possesso che di non possesso della palla a seconda della zona d'azione.
Questa gestione degli spazi estremamente duttile permise di andare ben oltre il singolo schema numerico (tipo 442 o 532) consentendo interpretazioni pressoché infinite per ciascun modulo.
Un sistema innovativo e moderno di intendere la

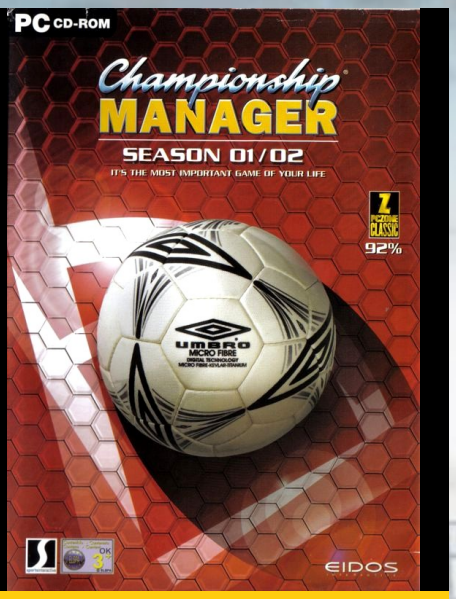
Lo so che esaltare nell'articolo le capacità "simulative" di questo motore di gioco e poi presentare una formazione così folle è un po' un controsenso, ma come tutti i CM/Scudetto a volte esistono delle soluzione un po' (tanto) irrealistiche che risultano però esageratamente performanti. Questa soluzione l'ho beccata per caso su internet e la sto testando con un certo successo.

**Ogni singolo giocatore può essere spostato in una diversa posizione a seconda della zona in cui si trova la palla e se sia o meno in nostro possesso. Potreste passare due ore già solo a personalizzare la vostra tattica così.
Ovviamente poi il consiglio è quello di salvarla! =)**

PC WINDOWS

1999





A voi tutte le copertine delle edizioni successive a Scudetto 3. Non brillavano certo per originalità, ma qualcosa mi fa sospettare che ci fosse anche un accordo per del buon vecchio, sano e remunerativo "product placement".
L'ultima cover a destra (che poi è anche quella relativa alla versione disponibile oggi come freeware) è nella sua edizione inglese perché MobyGames non ne ha alcuna salvata nella nostra lingua. Se qualcuno di voi la possiede può sempre scansionarla ed inviargliela così da riempire questo vuoto!

gestione tattica di una squadra, ma troppo in anticipo sui tempi, tanto da venire ingiustamente accantonato dal quarto capitolo in poi perché giudicato dai programmatori stessi poco realistico ed inutilmente complesso!!!

Questa profondità di gestione tattica del terzo CM (e di tutti i successivi capitoli basati su questo motore di gioco) rappresentò in realtà una delle innovazioni più apprezzabili del gioco, trasformando ogni partita in un autentico scacchiere dove le decisioni tecniche potevano fare la differenza tra vittoria e sconfitta.

L'espansione del database rappresentò poi un altro elemento distintivo di CM3. Il numero di campionati disponibili crebbe considerevolmente, includendo leghe che nei precedenti capitoli erano state trascurate o semplificate. La Serie A italiana, la Premier League inglese, la Bundesliga tedesca e la Liga spagnola erano rappresentate con un livello di dettaglio mai

Una delle novità di questo CM fu la possibilità di allenare la squadra con dei programmi appositi. Una funzione ancora piuttosto semplice nella sua applicazione, ma tutto sommato gradita, vista la sua totale assenza nel capitoli precedenti.

LA LEGGENDA DI MAXIM TSIGALKO

Tra i milioni di giocatori presenti nel database di Championship Manager 01/02, uno in particolare acquisì uno status quasi mitologico nella community: Maxim Tsigalko, giovane attaccante bielorusso che nel gioco possedeva un potenziale semplicemente straordinario.
La sua storia rappresenta uno dei casi più emblematici e tragici di come un videogioco possa creare aspettative impossibili da soddisfare nella realtà, trasformando un ragazzo normale in una leggenda virtuale il cui peso si sarebbe rivelato insostenibile.

Nel mondo di CM 01/02, Tsigalko era semplicemente inarrestabile. Con un potenziale massimo valutato 20 su 20 per diverse caratteristiche chiave, il giovane bielorusso nato nel 1983 rappresentava il sogno di ogni manager virtuale. Acquistabile per cifre irrisorie all'inizio della carriera, bastava dargli continuità di utilizzo e allenamenti mirati per vederlo trasformarsi, nel giro di due o tre stagioni, nel miglior attaccante del mondo.
Era capace di segnare cinquanta, sessanta, anche settanta gol a stagione una volta raggiunta la maturità, dominando campionati e competizioni europee con una facilità che superava l'inverosimile.

La leggenda di Tsigalko si diffuse rapidamente attraverso forum, chat e conversazioni tra appassionati. La sua fama virtuale superò i confini della community di CM, diventando un vero e proprio fenomeno culturale citato anche al di fuori dell'ambiente videoludico. Articoli su riviste sportive menzionavano questo misterioso attaccante bielorusso che nel videogioco era più forte di Ronaldo e Henry, alimentando la curiosità su chi fosse realmente questo ragazzo.

Ma la realtà di Maxim Tsigalko era drammaticamente diversa dalla sua controparte digitale. Il giovane attaccante militava effettivamente nelle giovanili della Dinamo Minsk, ma le sue prestazioni reali erano lontane anni luce da quelle virtuali. Tsigalko era un giocatore di talento discreto, sicuramente promettente per gli standard del campionato bielorusso, ma nulla che suggerisse un futuro da superstar mondiale.
La stima oltremodo ottimistica presente in CM 01/02 era dovuta a un errore di valutazione di uno scout del gioco che aveva compilato il database basandosi, pare, su quattro gare da lui visionate e nelle quali il giovane aveva incredibilmente brillato.

La discrepanza tra fama virtuale e realtà calcistica creò così una situazione surreale. Tsigalko si trovò improvvisamente al centro dell'attenzione mediatica internazionale per motivi che avevano poco a che fare con le sue effettive capacità. Agenti stranieri iniziarono a contattare il suo club, giornalisti chiesero interviste, tifosi di squadre europee che non avrebbero mai seguito il campionato bielorusso improvvisamente conoscevano il suo nome.
Questa attenzione inaspettata e completamente slegata dalla realtà del campo fu estremamente difficile da gestire per un ragazzo poco più che ventenne che giocava in una lega minore dell'est Europa.

La carriera reale di Tsigalko non decollò mai, non riuscendo ad imporsi nemmeno nel modesto contesto del campionato bielorusso. Ebbe brevi esperienze in altre squadre della zona, sempre senza particolare successo. La sua carriera si svolse nell'anonimato delle leghe minori dell'Europa orientale, lontana dai riflettori e dalle aspettative impossibili create dal videogioco.
Paradossalmente era conosciuto in tutto il mondo non per quello che era realmente, ma per una versione idealizzata e completamente falsa di lui creata dall'algoritmo di un videogioco: una forma peculiare e crudele di celebrità.
Ogni volta che qualcuno lo riconosceva per la strada, ogni volta che un giornalista lo intervistava, il sottotesto era sempre lo stesso: "Perché non sei bravo come nel gioco?".
Una domanda implicita, forse mai espressa apertamente, ma sempre presente, sempre dolorosa.

La tragedia si compì nel dicembre 2020, quando Maxim Tsigalko morì all'età di soli 37 anni. Le cause esatte della morte non furono mai chiarite pubblicamente, ma fonti vicine alla famiglia parlarono di problemi di salute che lo affliggevano da tempo.
La notizia scosse profondamente la community di Championship Manager, che improvvisamente si trovò a fare i conti con la realtà della morte di qualcuno che per anni era stato poco più di un personaggio virtuale, un nome sullo schermo, un insieme di statistiche, ma che allo stesso tempo aveva regalato gioie ed emozioni a milioni di videogiocatori, esattamente come se quei gol fossero stati segnati nel mondo reale. I tributi sui social media furono numerosi e sinceri, testimoniando l'impatto emotivo che questa figura aveva avuto su tutte quelle persone che, in molti casi, non conoscevano nemmeno il suo volto.

La storia di Tsigalko solleva ancora oggi questioni profonde sul rapporto tra simulazione e realtà, tra aspettative virtuali e vita vera. Questo ragazzo divenne famoso non per i suoi meriti, ma per un errore di valutazione in un database di un videogioco.
Si tratta di un caso estremo di come i videogiochi, specialmente quelli che simulano la realtà, possano influenzare percezioni e aspettative in modi imprevedibili e non sempre positivi.

Oggi, quando i giocatori veterani di CM 01/02 avviano una nuova partita e vedono quel nome familiare nel database del gioco, c'è probabilmente un momento di riflessione in più.
Maxim Tsigalko non è più solo il fenomeno virtuale che tutti cercavano di ingaggiare, ma il ricordo di una persona reale che visse all'ombra di una versione idealizzata di sé stessa creata da un computer.
La sua storia rimane un monito potente sui pericoli di confondere il virtuale con il reale e sulle responsabilità che i creatori di contenuti, anche videoludici, hanno nel rappresentare persone reali.

Detto questo, Tsigalko non cammina più su questa terra, ma vive tutt'oggi sugli schermi di migliaia di computer dove continua a segnare gol impossibili, facendo gioire tantissimi allenatori virtuali.

Ognuno di noi decida se questo debba essere visto come qualcosa di poetico o di sottilmente inquietante.

Facciamo una veloce carrellata ripercorrendo recensioni e voti assegnati da TGM a tutte le versioni di CM3, annotando i punti salienti di ciascuna analisi.
Partiamo quindi dal n.117 di marzo 199 nel quale Ivan "Kikko" Conte assegna a Scudetto 3 lo Star Player ed un voto pari a 93% in quattro pagine di recensione. Molto apprezzato il nuovo sistema di sviluppo della tattica e il grandissimo database. Viene poi indicata come difetto l'assenza della possibilità di assegnare la marcatura a uomo o a zona, ma si tratta di una grave svista del recensore visto che l'opzione è in realtà presente nelle istruzioni dei singoli calciatori!
Un po' di perplessità viene invece sollevata sull'hardware necessario a far girare tutto al meglio, equivalente a un P200 MMX con 64 MB di RAM e 630 MB di HD per l'installazione completa del gioco e sui 60 MB richiesti da ogni salvataggio del gioco.
A febbraio 2000, sul numero 127, arriva invece la recensione di Scudetto 99/00, ad opera questa volta di Massimo "NKZ" Nichini in altre quattro pagine di analisi. Anche qui viene confermata la medaglia di Star Player, ma il voto si alza di un punto, raggiungendo il 94%. Particolarmente lodata la possibilità di far gestire in background i campionati nei quali non si prevede di allenare, salvo poi poterli "attivare" in un secondo momento per diventare allenatore anche in quei paesi . Molto gradito l'aggiornamento delle compitazioni europee ai nuovi regolamenti, il rapporto più stretto con la dirigenza e il fatto che, finalmente, gli arbitri vengano visualizzati e si tenga traccia della loro severità. Sostanzialmente invariate le richieste hardware che per il Nichini non sembrano però essere un problema.
Mistero presto risolto invece sulla recensione della versione 00/01 che mi aspettavo di trovare nei TGM di fine 2000. Con mio disappunto nulla compare negli indici di quei numeri sia a nome Scudetto che Championship Manager, ma scartabellando ho trovato alla fine l'articolo dedicato sul numero 139 di gennaio 2001 e totalmente dimenticato dall'indice! Ancora Nichini assegna 88% al gioco e medaglia Star Player. No non avete letto male, una nuova scala di valutazione subentrata proprio in quel numero aveva infatti rivisto i valori dei voti della rivista verso il basso. In pratica, con la vecchia scala, questo sarebbe stato grossomodo un 94%.
Nel numero 149 a novembre 2001 compare infine la recensione dedicata alla versione 01/02 di Scudetto, sempre a firma di Massimo Nichini. Tre pagine molto positive che assegnano un'altra medaglia Star Player con un voto pari a 86% della nuova scala. Interessante, all'interno di questa recensione, l'intervista a Massimo Oddo, giocatore all'epoca in forza al Verona e grande appassionato di Scudetto (e oggi allenatore nella realtà).

visto prima, ma anche campionati minori di paesi come Scozia, Portogallo, Olanda e perfino nazioni scandinave ricevettero una attenzione particolare. Migliaia di giocatori reali popolavano il database, ciascuno con caratteristiche uniche e curve di crescita differenziate che rendevano ogni partita un'esperienza diversa.

Tuttavia, come spesso accade con i titoli più ambiziosi, non mancarono alcuni problemi di gioventù: bug occasionali, squilibri nelle valutazioni dei giocatori e alcune tattiche/ruoli che sembravano "rompere" gli equilibri del gioco. Sbavature che comunque non danneggiarono in ma-

Allenare una squadra delle categorie minori sull'orlo del fallimento e vedere contemporaneamente certe cifre girare nelle massime divisioni era davvero frustrante, ma estremamente "reale".
Da notare che l'edizione 01/02 che vedete in foto fu la prima a prevedere la valuta in Euro per il nostro continente.

Uno degli aspetti più affascinanti nel riprendere in mano questi vecchi CM/Scudetto è quello di ritrovare i campioni della nostra gioventù ancora nel pieno della loro carriera, pronti per vivere pagine di storia calcistica (alternativa) ancora più grandi di quelle scritte nella realtà.

niera pesante l'esperienza ludica che, alla fine, piacque molto ai fan della serie.

La successiva edizione rilasciata fu Championship Manager 99/00, pubblicata già nell'autunno del 1999 e forte di giocatori e manifestazioni aggiornate alla nuova stagione.
Questa versione consolidò le fondamenta del nuovo corso della serie, migliorando tutte le innovazioni introdotte con il "3" e correggendo al contempo molte delle sue imprecisioni.
Questa edizione venne accolta con entusiasmo dalla critica specializzata e dai giocatori, che apprezzarono il fatto che il titolo potesse godere già in partenza di una rifinitura migliore e di un codice che non richiedeva (come invece era accaduto per il numero 3) di patch correttive post lancio per essere goduto al meglio.
L'anno successivo arrivò Championship Manager 00/01, un'edizione che molti considerano il vero punto di maturazione del terzo capitolo. Non si trattò di un semplice editing stagionale con rose aggiornate, ma di un'espansione sostanziale che introdusse numerose migliorie e correzioni. Il database venne ampliato ulteriormente, includendo campionati di paesi dell'Europa orientale e sudamericana che nella versione precedente erano stati rappresentati in modo sommario (o del tutto assenti). La profondità dei campionati sudamericani, in particolare, aggiunse una nuova dimensione al gioco: era ora più probabile scoprire giovani talenti brasiliani o argentini, aggiungendo un elemento di scouting internazionale che arricchì di molto l'esperienza di gioco.
Anche l'intelligenza artificiale degli avversari ricevette importanti ritocchi. I manager controllati dal computer diventarono più competenti nella gestione delle loro rose e nelle scelte tattiche durante le partite. Non era più così semplice dominare i campionati adottando una strategia ripetitiva: gli avversari si adattavano, modificavano i loro schemi per contrastare i punti di forza del giocatore e gestivano il mercato con maggiore accortezza. Questo incremento di difficoltà venne apprezzato dai fan più esperti, che finalmente trovarono una sfida all'altezza delle loro ambizioni.
Anche il sistema di sviluppo dei giovani venne affinato, con curve di crescita più realistiche e variabili che rendevano meno prevedibile l'evoluzione dei talenti emergenti.

ALTRO CHE BI-ZONA!

Nel corso degli anni, la community di Championship Manager 01/02 ha prodotto centinaia di schemi tattici, ciascuno con le proprie peculiarità e ambizioni. Alcuni privilegiavano il possesso palla, altri il contropiede veloce, altri ancora si concentravano sulla solidità difensiva. Ma tra tutte queste creazioni, una tattica in particolare acquisì uno status leggendario, diventando oggetto di discussioni infinite sui forum e punto di riferimento per chiunque cercasse risultati immediati e devastanti: la 4-1-4-1 Tapani_lodine, comunemente abbreviata in "Tapani" dalla community.

Questa formazione non era semplicemente efficace, era “dominante”, capace di trasformare squadre mediocri in macchine da guerra inarrestabili e di far vincere campionati a club che nella realtà avrebbero faticato a evitare la retrocessione.
Il nome stesso della tattica racconta una storia tipica dell'era dei forum e delle community online. "Tapani" e "Iodine" erano gli username di due utenti che, attraverso mesi di sperimentazioni e condivisioni su forum dedicati a Championship Manager, svilupparono e perfezionarono questo schema tattico.

Dal punto di vista della disposizione in campo, la 4-1-4-1 Tapani presentava una struttura apparentemente prudente: quattro difensori, un centrocampista centrale davanti alla difesa con compiti prevalentemente di interdizione, una linea di quattro centrocampisti e un attaccante unico. Sulla carta nulla di rivoluzionario o particolarmente innovativo. Mala forza di questa tattica risiedeva nelle istruzioni specifiche assegnate a ciascun giocatore e nei movimenti della squadra, parametri che sfruttavano in modo quasi chirurgico alcune peculiarità del motore di gioco di CM 01/02. Era come se i creatori avessero compreso profondamente gli algoritmi sottostanti alla simulazione delle partite e avessero costruito uno schema che massimizzava ogni singolo vantaggio sfruttabile.
L'intelligenza artificiale in CM 01/02, per quanto sofisticata per l'epoca, aveva infatti difficoltà a gestire squadre che spingevano simultaneamente per vie centrali e laterali con questa specifica configurazione. I terzini avversari venivano costantemente messi in crisi dagli esterni che attaccavano la profondità, mentre i centrocampisti difensivi avversari si trovavano in perenne difficoltà nel decidere se seguire gli inserimenti dei mediani offensivi o rimanere in posizione. Questa confusione sistematica creava spazi e opportunità che una squadra ben allenata sapeva sfruttare con regolarità impressionante.

Ma l'efficacia estrema della Tapani sollevò nel tempo questioni interessanti all'interno della community. C'era chi la considerava una forma di "cheating", un modo di sfruttare le debolezze del gioco per ottenere risultati che contraddicevano lo spirito della simulazione. Altri la vedevano invece come il culmine della comprensione tattica, il premio per chi aveva dedicato tempo e intelligenza a decodificare i meccanismi profondi di un gioco che, comunque, richiedeva di inserire i giocatori giusti nei ruoli chiave e obbligava anche ad un minimo di studio dell’organico e, di conseguenza, anche nello scouting di nuovi atleti.
La realtà è che molti giocatori veterani, dopo averla sperimentata con successo, nel tempo la abbandonavano per tornare a creare le proprie tattiche, magari meno efficaci ma capaci di fornire una sfida più realistica e soddisfacente.

L'interfaccia inoltre subì ulteriori ottimizzazioni e vennero aggiunti nuovi filtri per la ricerca dei giocatori, rendendo più semplice individuare profili specifici in base a criteri dettagliati come età, ruolo, nazionalità e caratteristiche tecniche.
Il sistema di scouting venne potenziato, permettendo di inviare osservatori in specifiche aree geografiche per monitorare talenti emergenti e ricevere report dettagliati sulle loro prestazioni. Queste aggiunte trasformarono la fase di mercato in un'attività più strategica e meno basata sulla fortuna o sulla conoscenza personale del database.

L’anno dopo arrivò infine Championship Manager 01/02 che rappresentò il capitolo finale e, per molti versi, il culmine dell'evoluzione di CM3.
Rilasciato nell'autunno del

2001, questa edizione portò con sé un ulteriore rifinitura di tutti gli aspetti del gioco. Il database raggiunse proporzioni gigantesche per l'epoca, con decine di migliaia di giocatori provenienti da oltre cinquanta paesi diversi. La rappresentazione dei campionati minori venne ulteriormente approfondita, e vennero aggiunte competizioni internazionali che nelle versioni precedenti erano state omesse o semplificate. La Champions League, la Coppa UEFA e le altre competizioni europee furono simulate con un realismo estremo, rispettando calendario, regolamenti e formati esattamente come nella realtà.

La creazione di una partita, come vedete, permetteva di inserire un numero esagerato di campionati giocabili o in background (questi ultimi venivano sempre simulati ma senza la possibilità di trasferirvi lì ad allenare, così da alleggerire i calcoli del computer). Ovviamente i PC più veloci di venticinque anni fa andavano in crisi se ne simulavate troppi, ma oggi, con i GHz delle CPU e i GB di RAM disponibili nei computer moderni possiamo permetterci di simulare l'intero mondo calcistico dell'epoca!

Ma ciò che rese davvero speciale la 01/02 fu il bilanciamento generale del gameplay. Dopo due anni di perfezionamenti, Sports Interactive era riuscita a creare un ecosistema di gioco straordinariamente equilibrato dove ogni scelta aveva conseguenze significative.
La gestione finanziaria acquisì maggiore importanza: non bastava più vincere partite, bisognava farlo rispettando i vincoli di bilancio, gestendo saggiamente gli stipendi e investendo oculatamente sul mercato. Le dinamiche di spogliatoio divennero più complesse e realistiche: mantenere alta la motivazione della squadra, gestire le gerarchie interne, mediare tra le richieste dei senatori e le

Non essendoci azioni a video non esistevano replay ma se per caso vi perdevate qualsiasi momento della partita, potevate sempre andare a rileggere i commenti dell'incontro per "rivedere" l'azione e capire cosa fosse successo.

OGNUNO LO VIVA COME PREFERISCE!

Il bello della serie Football Manager è dato dal percorso che ciascun allenatore virtuale decide di intraprendere all'inizio della propria carriera.
Le possibilità sono sempre state molte e questo terzo capitolo, con il suo enorme database, non ha fatto altro che espandere alcune di queste opzioni in maniera ancora più incredibile.
Per comodità vi riporto le quattro tipologie di approccio che personalmente ho identificato nei miei numerosi anni di dedizione alla serie.

DA SUBITO TOP
In queste carriere si parte immediatamente da una squadra affermata, un team di primo piano (di solito la squadra del cuore) per cercare condurlo a successi che - magari - nella realtà stentano ad arrivare o sono pura fantascienza (tipo tre finali di Champions consecutive vinte con la Juventus... e lo dico da juventino).

LA LUNGA GAVETTA
Qui le cose si fanno volutamente difficili: si inizia come allenatori di una sconosciuta squadra di una serie inferiore (magari anche di nazioni calcisticamente meno blasonate) e si cerca di scalare poco alla volta la montagna, accettando incarichi in squadre sempre più grandi grazie ai propri risultati. Nessun attaccamento viscerale verso i propri team, che vengono "usati" solo per la propria gloria personale.

FEDELE ALLA SOCIETA'
In questo caso invece si decide fin dall'inizio una squadra medio piccola, magari di categoria intermedia o bassa, con la convinzione che nessuno potrà staccarvi da quella panchina (eccetto il presidente armato di roncola e lettera di esonero). Lo scopo è dichiaratamente quello di creare una nuova potenza calcistica grazie ai vostri risultati (come il mio Monza che su FM14 arrivò dalla serie B a vincere la Champions League contro il Real Madrid)

LA NOBILE DECADUTA
Variante della tipologia appena enunciata, prevede di recuperare una squadra con un grande stadio e una storia di un certo prestigio, ma relegata nelle divisioni minori (in ogni CM/FM ce ne sono sempre tante in diverse nazioni). Riuscire a riportarla ai fasti del passato (o ancora più in alto) è sempre una sfida elettrizzante.

Nulla ovviamente vieta poi di mescolare questi obbiettivi o declinarli in maniera leggermente diversa, saltare da uno all'altro nella stessa partita o darsi sfide ancora più specifiche, come vincere ingaggiando solo giocatori della propria nazione (autarchia!!!) o tenendo una età media della squadra sotto i 25 anni (non è una società per vecchi).
Insomma il bello di questa serie è che ciascuno decide i propri obbiettivi costruendosi una sfida su misura per se stesso... che è forse la vera magia di

ambizioni dei giovani emergenti diventò cruciale quanto scegliere la formazione giusta.
Il motore delle partite raggiunse nella 01/02 un livello di sofisticazione ancora più alto. Le simulazioni degli incontri tenevano conto di un numero elevato di variabili, creando partite sempre diverse e imprevedibili.

Non era insolito vedere piccole squadre compiere imprese contro formazioni teoricamente superiori se le condizioni erano favorevoli: un campo pesante poteva annullare il vantaggio tecnico di una grande squadra, così come una giornata particolarmente ispirata di un singolo giocatore poteva ribaltare le sorti di un match. Questa imprevedibilità, sempre nei limiti del realismo, contribuì a rendere ogni partita un evento da seguire con trepidazione, anche quando si affrontavano avversari apparentemente inferiori.

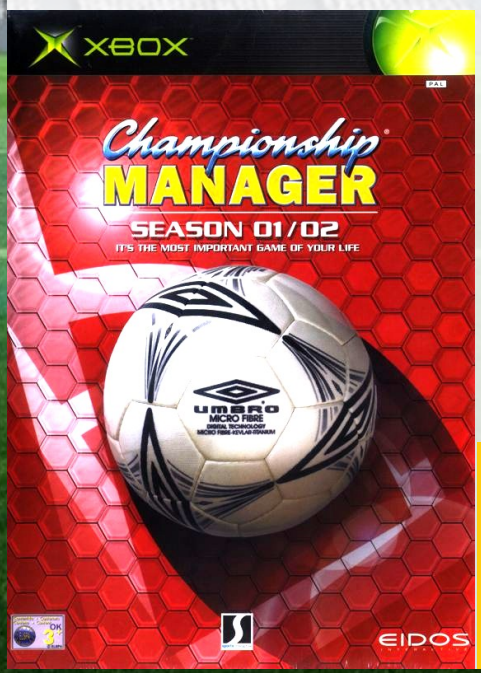
Una delle caratteristiche che nel tempo rese Championship Manager 01/02 particolarmente longevo fu il fatto che, diversi anni dopo il suo rilascio, il gioco divenne freeware. Questa decisione, probabilmente legata a questioni di diritti e alla separazione tra Sports Interactive ed Eidos, ebbe l'effetto di mantenere viva una community di appassionati che continuò a giocare e supportare il titolo ben oltre la sua vita commerciale. La possibilità di scaricare legalmente e gratuitamente il gioco permise a nuove generazioni di giocatori di scoprire questo gioiello calcistico, creando un fenomeno piuttosto raro nel mondo videoludico dove i titoli sportivi tendono ad essere rapidamente dimenticati con l'uscita delle edizioni successive.

Ma ciò che davvero trasformò CM 01/02 in un fenomeno culturale fu l'emergere di una vivace scena di modding e patching. La community di appassionati

iniziò a produrre patch non ufficiali che aggiornarono il database con le rose delle stagioni successive, permettendo di giocare con formazioni contemporanee mantenendo l'engine originale del 2001.
Ma queste patch non si limitarono a semplici aggiornamenti delle rose: molte includevano correzioni di bug, bilanciamenti delle statistiche dei giocatori e miglioramenti della interfaccia.
Alcuni modder particolarmente attenti crearono database espansi che includevano leghe di paesi precedentemente esclusi.
Le patch più popolari, come quelle prodotte annualmente da gruppi di appassionati, trasformarono CM 01/02 in un gioco praticamente eterno.

Non dimentichiamoci poi di

Dopo diciassette partite con la discutibile formazione vista nell'altra foto i risultati del mio Treviso sono comunque buoni: come prevedibile segniamo tanto ma prendiamo anche molti gol. L'importante è farne sempre uno in più dell'avversario!



un altro punto a favore di questo capitolo: a differenza dei moderni manageriali che richiedono hardware potenti e sistemi operativi aggiornati, CM 01/02 può girare su praticamente qualsiasi computer, anche piuttosto datato. Questa caratteristica lo ha reso perfetto per sessioni di gioco rapide su laptop da ufficio durante le pause pranzo, contribuendo alla sua persistenza nella cultura popolare.
La leggerezza del programma si accompagna comunque ad una profondità di simulazione che molti giochi successivi, nonostante grafiche elaborate e interfacce più appariscenti, faticavano a eguagliare.
E, soprattutto, include nel suo codice l'aspetto più affascinante dei vari CM/Scudetto, cioè la capacità di raccontare storie sempre nuove ed appassionanti a ciascuno di noi. Ogni partita diventa una narrazione unica, fatta di trionfi, delusioni, scoperte inaspettate e drammi umani. Chi ha giocato a lungo ricorda con affetto il giovane talento scoperto in una piccola squadra argentina e trasformato in stella mondiale, oppure una rimonta impossibile compiu-

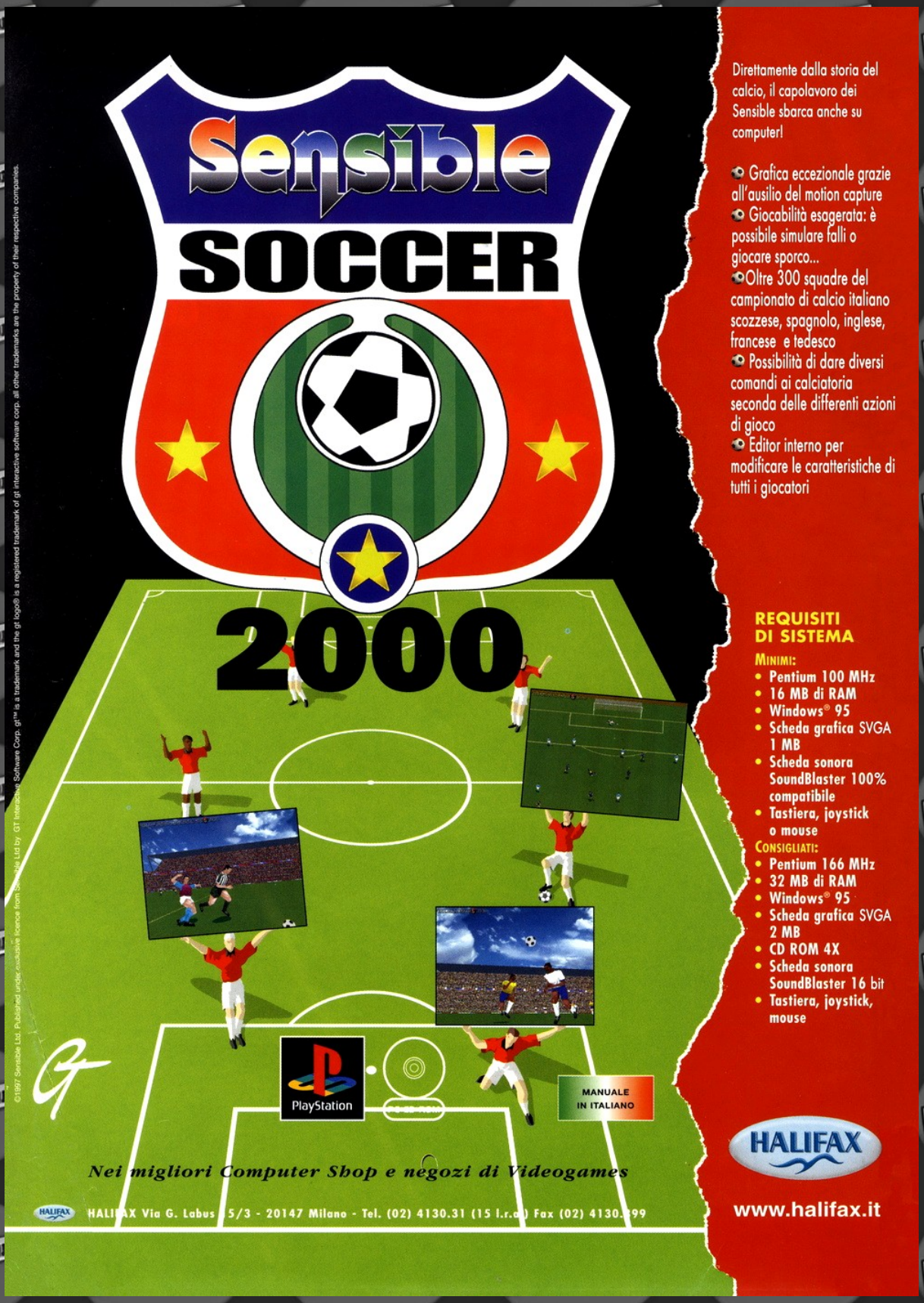
**Merita una menzione particolare il fatto che CM 01/02 fu il primo capitolo ad approdare su una console. La macchina fortunata, anche per la sua somiglianza hardware con il PC, fu la primissima XBox.
Il risultato venne apprezzato, ma il controllo attraverso il joypad risultò macchinoso e poco pratico.**

ta all'ultima giornata per evitare la retrocessione, o ancora la finale di Champions League vinta contro ogni pronostico.
Questi momenti emergono spontaneamente dalla simulazione, senza essere scriptati o predefiniti, rendendo ogni esperienza di gioco genuinamente personale e memorabile.

E in fondo poco importa se esistevano formazioni capaci di “rompere” il motore di gioco e far ottenere risultati impossibili a squadre mediocri, se esistevano errori di scouting che sottostimarono i veri campioni e resero delle stelle calciatori solo discreti, dimentichiamoci anche del fatto che questo motore di gioco lasciava tutto all’immaginazione e non mostrava nulla di ciò che accadeva sul campo (rendendo piuttosto difficile capire l’efficacia di eventuali correzioni della nostra tattica).
Quello che in realtà dobbiamo considerare è che incominciare una partita a CM3 (e i suoi tre seguiti) non è solo una sfida calcistica che possiamo affrontare nel modo che preferiamo e che ci regala sempre emozioni diverse, come da tradizione della serie, ma questo gioco oggi è diventato un vero e proprio viaggio nel tempo per rivivere un calcio che non esiste più, nel quale la nazionale italiana era sempre una delle selezioni che dovevano giocarsi il mondiale e le nostre squadre di club erano protagoniste assolute in Europa.
Un elemento di interesse in più per riprendere in mano il titolo e riscrivere gli ultimi 25 anni di storia calcistica italiana! ■

ANTA SILVER

Championship Manager 3 (in particolare la sua versione 01/02) rappresenta uno di quei rari casi in cui un videogioco trascende la propria epoca per diventare un classico senza tempo. Oggi, a distanza di venticinque anni, è comunque lecito chiedersi quanto questo titolo abbia retto il peso degli anni e se abbia ancora senso dedicargli tempo in un'era dominata da produzioni tecnicamente molto più avanzate. Dal punto di vista grafico, naturalmente, appare antidiluviano: interfaccia spartana, assenza totale di elementi tridimensionali, rappresentazione delle partite solo testuale. Tuttavia proprio questa semplicità visiva diventa un punto di forza: l'assenza di fronzoli grafici concentra tutta l'attenzione sugli aspetti gestionali e tattici, permettendo al giocatore di riempire con la propria immaginazione gli spazi lasciati vuoti dalla grafica.
Il motore di gioco, pur datato, conserva una solidità che molti titoli moderni invidiano: le partite seguono logiche credibili, i risultati rimangono imprevedibili senza scadere nell'assurdo, le tattiche continuano ad avere un impatto tangibile sulle prestazioni. La profondità gestionale rimane impressionante anche per gli standard odierni e l'esperienza di gioco conserva intatto il suo fascino ipnotico. Quella sensazione di "ancora una partita" che trasforma le serate in nottate insonni è rimasta immutata.
La community vivace e le patch costantemente aggiornate rappresentano un valore aggiunto straordinario, garantendo contenuti freschi e risolvendo le inevitabili imperfezioni del gioco originale.
Tornando alla domanda iniziale, ha quindi ancora senso dedicarsi a Championship Manager 3 (specie alla sua versione 01/02)?
Assolutamente sì, per chi cerca un'esperienza manageriale pura, non appesantita da motori tridimensionali o da eccessive complicazioni gestionali sugli umori dei singoli calciatori o sulle dichiarazioni (sempre uguali) da rilasciare alla stampa. È, insomma, il titolo perfetto per chi vuole concentrarsi sulla sostanza piuttosto che sulla forma, per chi apprezza la complessità strategica e non teme curve di apprendimento impegnative. Non è comunque un gioco per tutti: richiede pazienza, dedizione e la capacità di guardare oltre un'estetica ormai superata. Ma per chi è disposto a superare queste barriere, offre un'esperienza di management calcistico che rimane, sotto molti aspetti, efficace e che fotografa un momento storico molto particolare del calcio, nel quale il nostro campionato era, ahimè, ancora uno dei top in Europa. Silver più che meritata!


Sensible
SOCCER
2000
Direttamente dalla storia del calcio, il capolavoro dei Sensible sbarca anche su computer!
Grafica eccezionale grazie all'ausilio del motion capture
Giocabilità esagerata: è possibile simulare falli o giocare sporco...
Oltre 300 squadre del campionato di calcio italiano scozzese, spagnolo, inglese, francese e tedesco
Possibilità di dare diversi comandi ai calciatoria seconda delle differenti azioni di gioco
Editor interno per modificare le caratteristiche di tutti i giocatori
REQUISITI DI SISTEMA
MINIMI:
• Pentium 100 MHz
• 16 MB di RAM
• Windows® 95
• Scheda grafica SVGA 1 MB
• Scheda sonora SoundBlaster 100% compatibile
• Tastiera, joystick o mouse
CONSIGLIATI:
• Pentium 166 MHz
• 32 MB di RAM
• Windows® 95
• Scheda grafica SVGA 2 MB
• CD ROM 4X
• Scheda sonora SoundBlaster 16 bit
• Tastiera, joystick, mouse
PlayStation
MANUALE IN ITALIANO
HALIFAX
www.halifax.it
Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames
HALIFAX Via G. Labus 5/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399
©1997 Sensible Ltd. Published under exclusive licence from Sensible Ltd by GT Interactive Software Corp. gt™ is a trademark and the gt logo® is a registered trademark of gt interactive software corp. all other trademarks are the property of their respective companies.

PlayStation 2
II Parte

Di Massimiliano Conte

L'EVOLUZIONE DEL CATALOGO GIOCHI

Dopo un lancio che, come abbiamo visto nello scorso numero, aveva mostrato qualche incertezza sul fronte titoli, PlayStation 2 iniziò a rivelare il suo vero potenziale nel corso del 2001. Fu proprio in quell'anno che la console smise di essere semplicemente "la nuova PlayStation" per diventare un fenomeno culturale a sé stante, grazie ad un'esplosione di titoli che avrebbero definito un'intera generazione.

La svolta decisiva giunse con Gran Turismo 3: A-Spec che arrivò sugli scaffali in primavera mostrando finalmente cosa potesse fare davvero l'hardware di PS2: graficamente era sbalorditivo, con modelli di auto fotorealistici e un livello di dettaglio mai visto prima in un racing game. Polyphony Digital aveva creato non solo un gioco, ma un simulatore che diventò immediatamente il titolo di riferimento per ogni appassionato di motori, vendendo oltre 14 milioni di copie.
Ma fu l'autunno a trasformare definitivamente PS2 nella console da avere.
A ottobre arrivò infatti Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, che con la sua regia cinematografica, la grafica mozzafiato e una trama che fece parecchio discutere, dimostrò che i videogiochi potevano essere un medium narrativo maturo. Hideo Kojima, anche se con qualche critica al lancio per certe sue scelte, alzò l'asticella per la concorrenza.

Gran Turismo 3 in tutto il suo splendore… decisamente un grosso passo avanti grafico rispetto ai primi due visti sulla "one".

Successivamente fu il turno di Grand Theft Auto III, un titolo che portò ad un nuovo livello il concetto di "open world". Rockstar Games aveva infatti preso la formula in 2D dei primi due capitoli e l'aveva calata in un mondo tridimensionale completamente esplorabi-

Giusto per ricordare un piccolo dettaglio per nulla trascurabile: su PS2 uscirono tre capitoli principali di Grand Theft Auto, uno più bello dell'altro. Per contro il quinto GTA è invece uscito su tre generazioni di Playstation diverse.

le. Liberty City era viva, caotica, violenta e irresistibilmente affascinante.
Il successo fu tale che GTA III da solo convinse milioni di persone ad acquistare una PS2, dimostrando quali limiti potevano essere superati da questa nuova macchina!
Un hardware che la stessa Rockstar Games dimostrò di poter spremere ancora di più con i successivi Grand Theft Auto: Vice City, personalmente il capitolo al quale sono più legato, e Grand Theft Auto: San Andreas che includeva un intero stato californiano da esplorare, con tre metropoli e relative campagne. Quest'ultimo era un gioco talmente ambizioso che ancora oggi sorprende come potesse girare su una "semplice" PS2.
Come non citare poi God of War (che abbiamo visto nello scorso numero) e il suo seguito: due titoli che seppero unire puzzle ambientali, combattimento e regia da blockbuster hollywoodiano, sostenuti da un comparto tecnico impressionante.
Ma non solo seriose divinità greche ci allietarono in quel periodo... anche altri giochi d'azione, magari più scanzonati, fecero breccia nel cuore dei videogiocatori, come Ratchet & Clank e Jak and Daxter, due platform 3D che dimostravano come Naughty Dog e Insomniac Games fossero diventati maestri del genere.

Non bisogna poi dimenticare che anche le produzioni giapponesi ebbero un ruolo fondamentale nel panorama PS2.
Final Fantasy X fu il primo capitolo della serie completamente doppiato, mentre Dragon Quest VIII divenne in breve tempo un titolo adorato dai fan del franchise (e non solo da loro).
Sul versante più action Devil May Cry di Capcom inventò praticamente dal nulla il genere degli action in terza persona "stilosi" e frenetici, mentre Ico e, successivamente, Shadow of the Colossus (entrambi di Fumito Ueda) mostrarono

Non viene citato nell'articolo, ma mi sembra giusto rocrdare anche questo Sly Racoon tra i tioli action che incontrarono un certo favore nel pubblico S2 di allora.

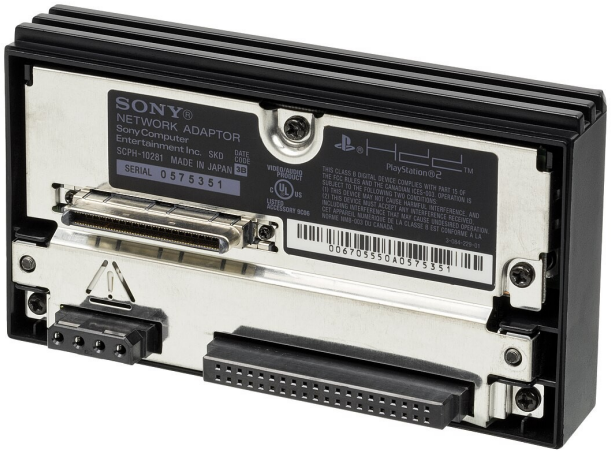
**PES 6... per molti il miglior Pro Evolution Soccer di sempre (non per me, ma questa è un'altra storia).
PES rimane una serie che comunque ha mostrato quanto potesse essere spremuta la PS2 una volta che si prendeva dimestichezza con il suo hardware, anno dopo anno.**

che i videogiochi potevano essere arte pura, dotati di una grande poetica e di una notevole carica emotiva.
Come prevedibile su questa macchina ci fu anche la prosecuzione di alcune saghe nipponiche di successo iniziate con la prima PlayStation, come Resident Evil 4 e Silent Hill 2, capaci di innovare e potenziare le suggestioni offerte dalla precedente console.
Insomma, già questa veloce occhiata, limitata e incompleta, ci fa comunque capire che il panorama dei titoli del Sol Levante su PS2 era ricco e di grande qualità tanto quanto quello occidentale.

Anche i picchiaduro ebbero qui una seconda giovinezza: Tekken 5 rappresentò l'apice della serie, Soul Calibur II e III portarono il combat system basato sulle armi a nuovi livelli, mentre Virtua Fighter 4 di Sega dimostrò che anche la concorrenza doveva inchinarsi al dominio commerciale di PS2.

E come potremmo dimenticare il fatto che ogni anno arrivavano puntuali le nuove edizioni di Pro Evolution Soccer (PES) e FIFA.
PES su PS2 per molte stagioni fu considerato il miglior gioco di calcio non solo della piattaforma, ma di tutto il panorama ludico dell'epoca, tant'è che ancora oggi una nutrita schiera di giocatori preferisce PES 6 alle versioni più recenti.
Per gli appassionati sportivi di oltreoceano poi la console offrì giochi sportivi più vicini ai loro gusti, come WWE SmackDown!, Tony Hawk's Pro Skater, Madden NFL e NBA Live... anche se bisogna ammettere che pure qui in Europa gli estimatori di queste discipline non mancavano di certo.

Consapevoli di quello che sarebbe venuto dopo, con team sempre più elefantiaci e una lievitazione dei costi di produzione fuori controllo, potremmo dire che il periodo di Playstation 2 fu forse il più felice dal punto di vista dello sviluppo, con team tutto sommato ancora gestibili nelle dimensioni, costi di produzione sotto controllo e un hardware che consentiva comunque di portare sullo schermo molte idee innovative con una qualità grafica più che buona.
Anche grazie a questa fortunata congiuntura, alla fine del suo ciclo vitale PlayStation 2 poté vantare oltre 3.800 titoli pubblicati.
Certo non furono tutti ca-



Qui sopra il retro del network adaptor e a destra come risultava una volta installato sul retro della Playstation 2.

polavori, ma se anche il 5% di questi è stato effettivamente “tra il buono e l’ottimo”, stiamo comunque parlando di quasi 200 giochi di qualità (e qualcosa mi dice che questa stima sia anche troppo basso). Tale varietà, unita a un prezzo di vendita della macchina che si abbassava progressivamente, ha reso PS2 non solo la console più venduta di sempre, ma anche quella con il catalogo più ricco e diversificato della storia.
Non importava quali fossero i tuoi gusti: su PS2 c'era sicuramente il gioco perfetto per te, e probabilmente ce n'erano altri dieci pronti a sorprenderti.

L'ESPANSIONE DELL'ESPERIENZA

PlayStation 2 non fu solo una console da collegare alla TV con un joypad standard. Nel corso della sua lunga vita, Sony e i vari publisher sperimentarono continuamente, trasformando la PS2 in una piattaforma capace di offrire esperienze radicalmente diverse attraverso periferiche innovative e, soprattutto, attraverso i primi timidi passi verso il gaming online.

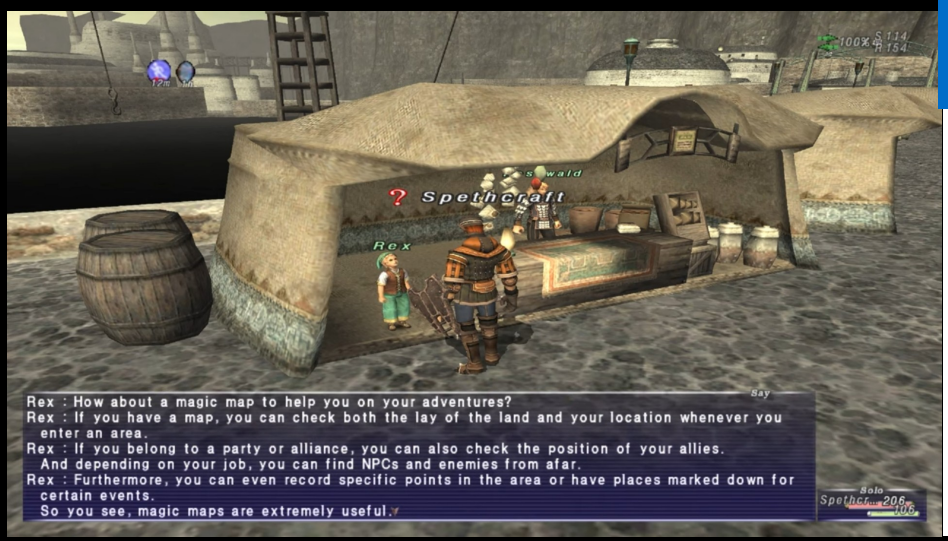
Il Network Adapter rappresentò infatti il primo tentativo serio di Sony di portare PlayStation nel mondo del gioco connesso. Lanciato in Giappone nel 2002 e negli Stati Uniti e in Europa nel 2003, questo dispositivo si collegava alla parte posteriore della console e forniva connettività sia ethernet che con cavo telefonico.
Da questo punto di vista l'approccio di Sony al gaming online fu significativamente diverso da quello di Microsoft con Xbox Live: mentre quest'ultimo offriva un servizio unificato con abbonamento, account centralizzato e lista amici condivisa tra tutti i giochi, Sony optò per un modello decentralizzato dove ogni publisher gestiva i propri server e le proprie infrastrutture.

SOCOM in tutta la sua spigolosa bellezza. Oggi lo diamo per scontato, ma all'epoca poter parlare con gli altri giocatori umani per coordinarsi e combattere uno accanto all'altro (pur non essendo nella stessa stanza) aveva donato a questo genere di titolo una dimensione del tutto nuova!

Questa scelta aveva pro e contro evidenti. Da un lato, il gaming online su PS2 era completamente gratuito, senza necessità di abbonamenti mensili. Dall'altro, l'esperienza era frammentata: ogni gioco aveva il proprio sistema di account, non esisteva una lista amici universale, e la qualità del servizio variava enormemente da titolo a titolo.
Ciò nonostante giochi come SOCOM: U.S. Navy Seals divennero veri e propri fenomeni online, creando comunità dedicate e appassionate.
Notevole poi il caso di Final Fantasy XI che portò addirittura l'esperienza MMORPG (all'epoca esclusiva del mondo PC) su questa macchina, anche se oltre alla rete richiedeva di avere l'hard disk di PS2 per poter funzionare.

Già… proprio l'hard disk opzionale fu una delle periferiche più interessanti e sottovalutate dell'ecosistema PS2.
Disponibile inizialmente solo in Giappone e successivamente in bundle proprio con Final Fantasy XI qui da noi, questo disco da 40 GB permetteva non solo di giocare a FFXI, ma anche di sperimentare con Linux sulla console grazie al kit ufficiale rilasciato da Sony. Anche se questo hard disk non ebbe mai una diffusione di massa, rappresentò un'aggiunta affascinante che anticipò le future caratteristiche delle future Playstation.

L'EyeToy, lanciato nel 2003, fu invece una vera e propria rivelazione alla sua presentazione. Questa webcam USB permetteva infatti di giocare usando il proprio corpo come



Piccola nota che non ho scritto da nessun'altra parte dell'articolo: il fatto che la versione slim della PS2 non avesse possibilità di installare l'hard disk rese di fatto incompatibile quella console con Final Fantasy XI.

Sony non credette in questa periferica e, considerato quanto accaduto con il Kinect di Microsoft, fece tutto sommato bene.

I quattro buzzer per giocare in compagnia. Ben presto nella serie, sempre su PS2, si estese il numero di giocatori massimi a otto collegando due gruppi di controller alle due porte USB della console!

controller, anche se con giochi molto semplici, come schiacciare bolle virtuali con le mani, parare palloni o creare graffiti digitali. Oggi lo possiamo considerare un esperimento che Sony fece per tastare un terreno sul quale poi decise di non proseguire, ma nonostante ciò la periferica vendette bene e trasformò PS2 in un sistema di intrattenimento perfetto per le feste e per quelli che oggi definiremmo “casual gamer”.
Impossibile non notare come l'EyeToy sostanzialmente anticipò la esperienza che Microsoft avrebbe proposto attraverso il suo Kinect (fallendo) e che Nintendo avrebbe invece declinato attraverso i controller della Wii, azzeccando invece la formula vincente.

Ma se parliamo di party game è necessario citare anche i controller Buzz!, con i loro quattro tasti colorati stile quiz show televisivo e un bel “buzz” rosso in cima che trasformavano la console in una macchina per party game a tema quiz. Buzz!: The Music Quiz e i suoi numerosi seguiti vendettero milioni di copie, specialmente in Europa, dove il format ebbe un successo straordinario. La semplicità dell'interfaccia e dei controller rese questi titoli facilmente accessibili anche a chi non aveva mai toccato un joypad e perfetti per una partita in famiglia!

Infine, nel 2005, venne Guitar Hero con la sua chitarra in plastica a cinque tasti colorati, ma nessuno capì il fenomeno che stava per esplodere. La periferica era ingombrante, costosa e apparentemente ridicola, eppure funzionava alla grande trasmettendo il feeling di suonare davvero una chitarra!
La progressione di difficoltà ben calibrata e la colonna sonora rock perfetta fecero il resto: Guitar Hero rese milioni di persone delle rockstar nel proprio salotto. Il successo fu talmente esplosivo che nel giro di pochi anni arrivarono i sequel (Guitar Hero II, III), le espansioni con altre band, e infine l'evoluzione con Rock Band che aggiunse batteria, basso, microfono e chitarra, trasformando il salotto in una vera sala prove.

Il microfono USB era del resto già presente nell'ecosistema PS2 grazie a SingStar, la serie di karaoke game che divenne un

Potevo forse evitare di mettere una bella foto della chitarra di Guitar Hero, in questo caso raffigurante quella del secondo capitolo del gioco?

“must have” per qualsiasi festa che si rispettasse. Due microfoni inclusi nella confezione, migliaia di canzoni disponibili attraverso i vari episodi tematici (Pop, Rock, Italiano, Anni '80, e così via), e un sistema di punteggio che premiava l'intonazione reale: SingStar era semplice ma, anche in questo caso, perfetto per una serata in compagnia.

Ovviamente non mancarono i volanti di Logitech e altri produttori che portavano il realismo di Gran Turismo e altri giochi di guida ad un livello ancora più alto, con force feedback e pedaliere che facevano davvero la differenza, così come cloche e manette per apprezzare al meglio la serie di Ace Combat o le light gun (GunCon2 di Namco in primis) che permettevano di giocare agli sparatutto "su rotaie" come se si fosse in sala giochi.

Sony sperimentò persino un multiplayer offline innovativo attraverso il link cable, una connessione diretta che permetteva di collegare due PlayStation 2. Giochi come TimeSplitters supportavano questa funzionalità per avere la stessa partita su due TV separate, eliminando il problema dello "screen cheating" nelle partite competitive. Forse non una soluzione così comoda, ma che testimonia tutte le opzioni che questa console offriva ai programmatori che volevano sviluppare su di essa. Ed infatti quello che emerge guardando questo ecosistema di periferiche è una chiara volontà di sperimentare e di allargare i confini offerti da una “semplice” console.
Non tutte le periferiche ebbero ovviamente successo: alcune rimasero esperimenti di nicchia, altre furono abbandonate dopo pochi titoli. Ma nel loro insieme, rappresentarono un'epoca in cui l'industria videoludica era disposta a rischiare, a provare idee a volte anche un po' folli e senza futuro.

IL DOMINIO DEL MERCATO

Se dovessimo riassumere in una sola parola la storia commerciale di PlayStation 2, quella parola sarebbe: dominio. Non stiamo parlando di una semplice vittoria o di un successo di mercato, ma di una supremazia così schiacciante che ancora oggi, a distanza di oltre vent'anni, nessuna console è riuscita ad eguagliare. Con oltre 160 milioni di unità vendute in tutto il mondo, PS2 resta la regina incontrastata dell'industria videoludica.

Nonostante il lancio non perfetto in termini di disponibilità di titoli e scarsità di console sugli scaffali che abbiamo discusso nella prima parte di questo articolo, PlayStation 2 iniziò a macinare numeri impressionanti già dal primo an-

no, raggiungendo i 10 milioni di unità vendute, un risultato straordinario considerando i problemi di produzione iniziali.
Alla fine del 2002, Sony aveva già superato i 50 milioni di unità vendute nel mondo, consolidando una posizione di forza che sarebbe diventata inattaccabile per la concorrenza.

Già, la concorrenza.
L'autunno del 2001 vide l'arrivo di due sfidanti: XBox di Microsoft e GameCube di Nintendo.
Sulla carta, entrambe rappresentavano una seria minaccia: XBox era tecnicamente superiore, con un processore più potente, hard disk e scheda di rete integrati, mentre GameCube aveva il pedigree Nintendo e titoli esclusivi di altissima qualità.
Ma PS2 aveva un vantaggio incolmabile: un anno di anticipo sul mercato, un parco installato di decine di milioni di console e, soprattutto, un catalogo giochi già sterminato.
Gli sviluppatori third-party non avevano dubbi su dove concentrare i loro sforzi: PlayStation 2 era il mercato principale, mentre Xbox e GameCube ricevevano port o esclusive temporanee.
Microsoft provò a competere spingendo sulla componente online con Xbox Live e sulla capacità grafica della sua macchina.
GameCube, pur essendo una macchina eccellente con giochi meravigliosi, non riuscì mai a scrollarsi di dosso l'immagine di "console per bambini" e soffrì per scelte discutibili come l'uso di mini-DVD proprietari.
I numeri alla fine parlavano chiaro: nel 2004, mentre PS2 aveva superato gli 80 milioni di unità, Xbox navigava intorno ai 24 milioni, mentre GameCube era sui 21 milioni.
Al punto che non si poteva nemmeno parlare di competizione, tanto che la quarta macchina in gioco, il Dreamcast, si tirò fuori dai giochi quando SEGA annunciò il suo ritiro dal mercato dell'hardware nel 2001.

Ho chiesto a Copilot di realizzare una immagine con le quattro console domestiche di sesta generazione e questo è il risultato. Direi che, al netto di qualche imprecisione, ha fatto un buon lavoro e, guardando questa "foto", non si può non pensare a quella sesta console war, dove ogni singola piattaforma aveva le proprie esclusive e una propria architettura hardware da proporre al pubblico.

Sony giocò magistralmente anche con i prezzi con un progressivo calo del costo della PS2: ogni riduzione portava a un nuovo picco di vendite, raggiungendo fasce di pubblico sempre più ampie.
E così tutti i grandi nomi

Nel novembre 2004 Sony presentò una versione completamente ridisegnata di PlayStation 2, conosciuta ufficialmente come SCPH-70000 e universalmente chiamata PS2 Slim. Non si trattava di un semplice restyling estetico, ma di una riprogettazione radicale che avrebbe accompagnato la console fino alla fine della sua produzione.
Il cambiamento più evidente era nelle dimensioni: la nuova versione era più piccola del 75% rispetto all'originale e pesava meno di un chilo contro i quasi tre del modello "fat".

Per raggiungere dimensioni così compatte, Sony dovette spostare esternamente l'alimentatore: se il modello originale lo aveva integrato all'interno della console, la Slim ne richiedeva uno esterno simile a quelli dei laptop. Il lettore disc divenne top-loading, abbandonando il sistema a slitta del modello originale che, per quanto iconico, era anche più soggetto a problemi meccanici nel tempo.
Sony collocò strategicamente la Slim a un prezzo aggressivo proprio nel momento in cui Xbox 360 si preparava ad arrivare sul mercato. La mossa si rivelò vincente: la PS2 Slim rivitalizzò le vendite della console, attraendo sia nuovi utenti che possessori del modello originale che volevano una seconda console da tenere in camera o portare in giro.
Dal punto di vista tecnico, le specifiche rimanevano sostanzialmente identiche al modello originale, ma con alcuni miglioramenti interessanti. Il consumo energetico era drasticamente ridotto, passando da circa 50 watt a circa 35 watt, rendendo la console più ecologica e meno costosa da tenere accesa. Il sistema di raffreddamento beneficiava della riduzione delle dimensioni dei chip grazie ai processi produttivi più avanzati, risultando una macchina che si surriscaldava meno e faceva meno rumore.
La porta Ethernet, invece, fu integrata sul retro della console, come si può notare dall'immagine qui sopra.

C'erano però anche alcune perdite rispetto al modello originale. Venne abbandonata la retrocompatibilità con la prima Playstation, un sacrificio comprensibile nel 2004. Più dolorosa invece la rimozione dell'alloggiamento di espansione che rese impossibile l'installazione dell'hard disk su questa macchina. Per molti utenti ciò non fu un problema, dato che l'hard disk aveva avuto un utilizzo limitatissimo, ma chi voleva ancora giocare a Final Fantasy XI su PS2 dopo il 2004 dovette evitare questa revisione.

La PS2 Slim divenne il modello di riferimento per gli ultimi sei anni di vita della console, vendendo decine di milioni di unità e garantendo che PlayStation 2 rimanesse competitiva anche nell'era di Xbox 360 e PlayStation 3.

dell'industria sviluppavano prima per PS2 e poi, eventualmente, portavano i loro prodotti su altre piattaforme. Questo creò un circolo virtuoso perfetto: più console vendute significava più giocatori potenziali, più giocatori significava più investimenti dagli sviluppatori, più giochi significava più ragioni per comprare la console.
Sony non doveva nemmeno spingere più di tanto: il mercato si autoalimentava.

Alla fine del 2005, PS2 aveva raggiunto i 100 milioni di unità vendute, un traguardo che nessun'altra console aveva mai toccato così velocemente. Per fare un confronto, l'originale PlayStation aveva impiegato nove anni per arrivare a quella cifra; PS2 ci mise sei anni. Ma i numeri non raccontano solo le unità vendute. Il “software attachment rate”, ovvero quanti giochi acquistava in media ogni possessore di

console, era eccezionale: oltre 10 titoli per console, con alcuni utenti che possedevano librerie di decine e decine di videogiochi.

PlayStation 2 non dominò solo dal punto di vista delle vendite: dominò culturalmente. Divenne un oggetto di status, un simbolo generazionale. Chi era adolescente o poco più che maggiorenne nei primi anni 2000 ha ricordi indelebili legati a PS2. La console attraversò barriere demografiche che altre piattaforme potevano solo sognare. Non era solo per i "gamer hardcore": era per tutti.
I casual la usavano per guardare DVD e giocare ai party game nelle feste. I bambini crescevano con i platform colorati. Gli adolescenti si perdevano nei JRPG. Gli adulti apprezzavano i simulatori e i giochi sportivi.

Anche quando Xbox 360 arrivò nel 2005 e PlayStation 3 nel 2006, PS2 continuò a vendere. La console aveva raggiunto un prezzo così basso, specialmente dopo l'introduzione della versione Slim, e aveva un catalogo così vasto che continuava ad essere attraente per milioni di persone. Nel 2007, mentre la nuova generazione era già sul mercato da oltre un anno, PS2 vendeva ancora milioni di unità. Nel 2008 le vendite continuavano a essere robuste. Persino nel 2009 e 2010, quando ormai la console aveva dieci anni, continuava a trovare acquirenti in mercati emergenti e tra chi cercava semplicemente una piattaforma economica con migliaia di giochi disponibili a prezzi ridotti.

Questo comportamento del mercato era senza precedenti. Nessuna console aveva mai mantenuto vendite significative per così tanti anni dopo l'arrivo della generazione successiva. Era la prova definitiva che PlayStation 2 non era solo una console di successo: era un fenomeno irripetibile.

Guardando indietro, il dominio di PS2 fu il risultato di una combinazione perfetta di fattori: timing impeccabile, prezzi aggressivi, supporto third-party senza precedenti, funzionalità multimediali al momento giusto, varietà illimitata di contenuti e un brand PlayStation già fortissimo. Ma soprattutto, fu una console che capì il suo tempo. PS2 arrivò in un momento di transizione tecnologica con il DVD, di maturazione del linguaggio videoludico con lo storytelling complesso, di espansione demografica del gaming che non era più solo per ragazzi. Sony non dovette creare queste tendenze: fu semplicemente abbastanza intelligente da cavalcarle tutte insieme.

Il risultato fu un dominio di mercato talmente assoluto che probabilmente non vedremo mai più nulla del genere. In un'era di competizione frammentata tra console, PC, mobile gaming e cloud, l'idea che una singola piattaforma possa conquistare oltre 155 milioni di utenti appare quasi fantascienza. PlayStation 2 resta, e probabilmente resterà per sempre, la campionessa indiscussa, alla faccia di questa algida PS5 odierna, altrettanto brava a macinare record, ma che difficilmente verrà ricordata dai suoi utilizzatori con lo stesso amore del mitico monolite nero che, venticinque anni, fa arrivò nelle nostre vite. ■

SILENT HILL 2

La cover del gioco nel nostro continente era molto bella. Non a caso era una delle cover in lizza per diventare la copertina di questo numero (e alla fine ha pure vinto con grande tranquillità il sondaggio!).

Di "Max Renn" Chiricallo

Una nebbia perenne avvolge una città dimenticata, fra le cui strade silenziose e deserte si aggirano orrori senza nome, in attesa di anime tormentate. Perché la città non è altro che un purgatorio, che richiama a sé donne e uomini costretti ad affrontare verità insopportabili. Benvenuti a Silent Hill.

Dare un seguito all'orrore

Nel 1999 Konami riuscì nella non facile impresa di creare un brand horror che tenesse testa a sua maestà Resident Evil di Capcom, e lo fece tentando nuove strade, allontanandosi dalle atmosfere "romeriane" del principale concorrente per proporre un orrore psicologico, dal taglio narrativo più maturo e introspettivo. Ne venne fuori un titolo con una personalità propria, le cui atmosfere angoscianti e surreali divennero subito un cult. E la già citata nebbia, ideata soprattutto per mascherare i limiti del motore grafico 3D sulla vecchia PS1 (a differenza di RE, che proponeva ancora schermate fisse prerenderizzate), fu riproposta an-

Le cutscene erano qualitativamente molto ben fatte e aggiungevano grande drammaticità ai fatti narrati nel gioco.

Le nebbie di Silent Hill servivano a nascondere il limiti della prima Playstation... ma divennero poi icona della serie e, di conseguenza, cifra stilistica anche in questo seguito.

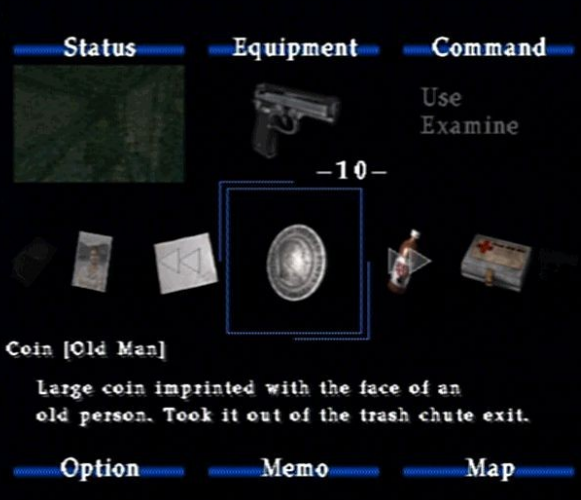
che negli episodi successivi, usciti sui nuovi modelli di Playstation e PC, facendosi emblema della serie. Silent Hill 2, pubblicato su PS2 nel corso del 2001, non è un seguito diretto del primo episodio, di cui condivide "solo" le atmosfere e le meccaniche di gioco: il nuovo protagonista, James Sunderland, riceve un'impossibile lettera da Mary, la moglie defunta tre anni prima, che lo invita a tornare nel loro posto speciale... E cioè Silent Hill! James non resiste al richiamo dell'ignoto, e si reca nella fosca cittadina, incontrando altri viandanti come lui, anche loro richiamati in qualche modo da quelle parti. Tutti loro nascondono un passato scomodo (protagonista compreso), e risultano uno dei punti di forza del gioco, dando vita a una narrazione che tratta argomenti scomodi come la perdita e il senso di colpa, come raramente si è visto nella storia dei videogiochi. In particolare il personaggio di Maria è simbolo di desideri e pulsioni inconsce di un uomo arrivato al limite, e in generale tutto il gioco spinge verso la introspezione più torbida e disturbante. Arrivare in fondo al viaggio di James è un'esperienza difficile da dimenticare.

Esplorare l'incubo

SH2 mette a disposizione un'intera città da visitare, e anche se non si tratta di una metropoli virtuale, risulta comunque abbastanza vasta e varia nelle sue (nebbiose) locazioni e davvero buia per quanto riguarda gli interni, che si tratti di condomini fatiscenti od ospedali abbandonati. Le creature che ci ritrove-

Recuperare la mappa della locazione da esplorare dava solo a me una sensazione di sicurezza (totalmente fittizia)?

La gestione dell'inventario e la analisi degli oggetti si rivelava fondamentale per risolvere alcuni enigmi del gioco. In fondo si trattava pur sempre di avventura dinamica... per quanto horror!



FACCE DA SILENT HILL

James
Il protagonista, il classico uomo qualunque che si ritrova catapultato in una situazione più grande di lui. Nasconde un segreto inconfessabile.

Angela
Il prima npc che si incontra nel gioco, Angela è una giovane in cerca della madre. Viene da un contesto familiare a dir poco drammatico.

Eddie
A causa del suo appetito continuo e dei problemi di peso, fin da bambino è bersagliato da crudeli prese in giro. Ma la vittima di sempre saprà farsi carnefice.

Laura
Una bambina dispettosa che pare sapere un sacco di cose sul conto di Mary...

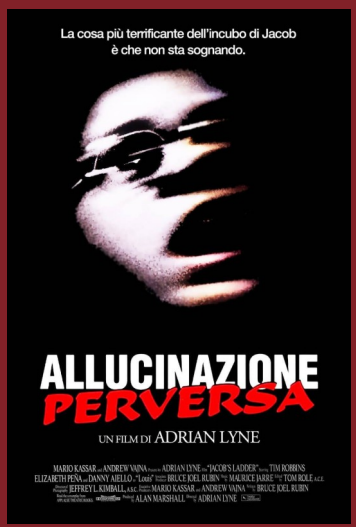
Maria
L'impossibile gemella della (forse?) defunta Mary, da cui differisce per un look più sexy e una certa ambigua estroversione. Protagonista di "Nata da un desiderio", piccola avventura dedicatale nella versione Director's cut.

remo ad affrontare non saranno molte, ma sono tutte piuttosto originali nella loro bizzarria, in particolare un certo Pyramid Head, che ha fatto scuola. Il gameplay deriva dal buon vecchio Resident Evil, ma è molto meno sparacchino e più votato alla risoluzione di enigmi, proponendo per lo più combattimenti con mezzi di fortuna come assi di legno o tubi di ferro, anche per simulare in maniera più o meno credibile la discesa agli inferi di un uomo comune, che fatica a sopravvivere a un'esperienza più grande di lui. Per il resto il coinvolgimento deriva più che altro dall'atmosfera, vero punto di forza del titolo in questione.

La tecnica del terrore

Tecnicamente SH2 è un

ALLUCINAZIONE PERVERSA



Fra le fonti di ispirazione della saga della Collina Silenziosa (oltre al cinema di David Lynch), ci sarebbe un vecchio film del 1990 a dir poco disturbante: intitolato come questo box e interpretato da un giovane Tim Robbins, narra le disavventure di un reduce dal Vietnam, sempre più perso fra le sue allucinazioni, fino a essere incapace di riconoscere la realtà. Sorprendente il finale. Silent Hill gli deve molto a livello scenografico.

IL REMAKE

Nel 2024 è stato pubblicato il remake di SH2, ad opera di Bloober Team, già autori di pregevoli titoli horror come Layers of Fear e The Medium: il risultato ha convinto la critica e il pubblico, per un prodotto che svecchia gli aspetti più vetusti di un classico, rispettando lo spirito dell'originale.
Un altro modo per godersi SH2 in versione ammodernata potrebbe essere la Enhanced Edition, una patch gratuita da aggiungere alla cartella dei vecchi file di SH2 su PC, che permette vari miglioramenti grafici, piena compatibilità con gli attuali sistemi operativi e consente l'uso di qualsiasi pad. Davvero niente male, anche considerando la natura "amatoriale" dell'iniziativa.

bel passo avanti rispetto all'episodio precedente: il motore grafico nuovo di zecca permette di sfoggiare una realistica nebbia volumetrica, che risulta più credibile e angosciante che mai. Il livello di dettaglio generale è tipico dell'allora nuova generazione di console, presentando modelli poligonali che finalmente non sembrano dei pupazzi animati, anche se qualche spigolosità di troppo permane. Il tutto filtrato da una rappresentazione a schermo volutamente sporca e buia, uno stile quasi low fi che potrebbe non piacere a tutti, ma che risulta dannatamente efficace.
Da ricordare le belle musiche del compositore Akira Yamaoka, caratterizzate da una costante malinconia che sfocia nell'inquietudine.
Silent Hill 2 è una sorta di rappresentazione dell'inconscio tormentato del protagonista, e si affida più all'idea che vuol trasmettere a chi gioca, che al mero dettaglio grafico, fregandosene della conta dei pixel, cercando invece di raccontare una storia, anche attraverso ogni particolare che si vede sullo schermo.
■

ANTA GOLD

Buio, buio e ancora buio: Silent Hill 2 è una discesa nel nero più fondo e vischioso, lì dove qualsiasi luce stenta ad arrivare. Al netto dei suoi difetti (grafica non sempre al top, combattimenti che alcuni troveranno legnosi, una certa ripetitività di fondo) resta uno dei migliori giochi horror mai concepiti. Se vi piacciono i thriller psicologici alla Edgar Allan Poe, allora vi lascerete catturare dalla triste storia di James Sunderland e sua moglie Mary, per non dimenticarla più.

Di Massimiliano Conte

Chiedo scusa per il ritardo con cui arriva questa mia analisi. I mesi estivi, durante i quali indossare un visore VR diventa un'esperienza quasi proibitiva per le temperature, si sono sommati a una serie davvero notevole di impegni personali e professionali che hanno monopolizzato il mio tempo negli ultimi mesi. Half-Life: Alyx meritava però un'analisi approfondita e un tempo di gioco adeguato per comprenderne appieno la sua portata rivoluzionaria. Ora, con la giusta prospettiva temporale e dopo aver assistito all'evoluzione del panorama VR successivo alla sua uscita, posso affermare con assoluta certezza che ci troviamo di fronte a un'opera che ha ridefinito i confini della realtà virtuale in modo talmente definitivo da non essere mai stata nemmeno avvicinata da alcun titolo successivo.

Half-Life: Alyx non è semplicemente un videogioco in VR: è la dimostrazione cristallina di cosa significhi progettare un'esperienza interattiva pensata esclusivamente per questo medium. Valve ha costruito un universo dove ogni singolo elemento dell'ambiente può essere manipolato, osservato, lanciato o utilizzato con una naturalezza sconcertante. La fisica degli oggetti raggiunge livelli di precisione mai visti prima: raccogliere un caricatore da terra, inserirlo nell'arma, armare il cane e sparare diventa un gesto fluido che il cervello assimila come reale.

La City 17 ricreata da Valve è un prodigio di level design verticale. Gli ambienti si sviluppano su più livelli interconnessi, sfruttando appieno la tridimensionalità dello spazio VR. Ci si ritrova a sporgersi oltre balconate vertiginose, a cercare munizioni negli angoli più impensabili, a manipolare circuiti elettrici con le mani per risolvere enigmi ambientali di una complessità sorprendente. Ogni location racconta una storia attraverso il suo arredamento: fotografie abbandonate, appunti scritti a mano, oggetti personali che restituiscono l'umanità perduta di una città occupata.

Ciò che distingue Alyx da qualsiasi altra esperienza VR è la sua capacità di integrare la narrazione con l'interazione fisica. Non ci sono scene di intermezzo che interrompono il flusso: tutto accade mentre manteniamo il controllo del nostro corpo virtuale. Le conversazioni con

Russell, il nostro contatto radio, avvengono mentre esploriamo, combattiamo o risolviamo puzzle. La presenza degli headcrab, ora osservabili da ogni angolazione mentre saltano verso il nostro volto, genera un senso di tensione primordiale che nessun monitor tradizionale potrebbe mai restituire.

Il comparto sonoro merita poi un'attenzione particolare. Ogni suono è posizionato nello spazio tridimensionale con precisione chirurgica. Si impara rapidamente a riconoscere la direzione di un nemico dal rumore dei suoi passi, a percepire il pericolo imminente dal ronzio di una sonda in avvicinamento. L'uso dell'audio spaziale trasforma l'ascolto in uno strumento di sopravvivenza, elevando la tensione a livelli raramente raggiunti nel medium videoludico.

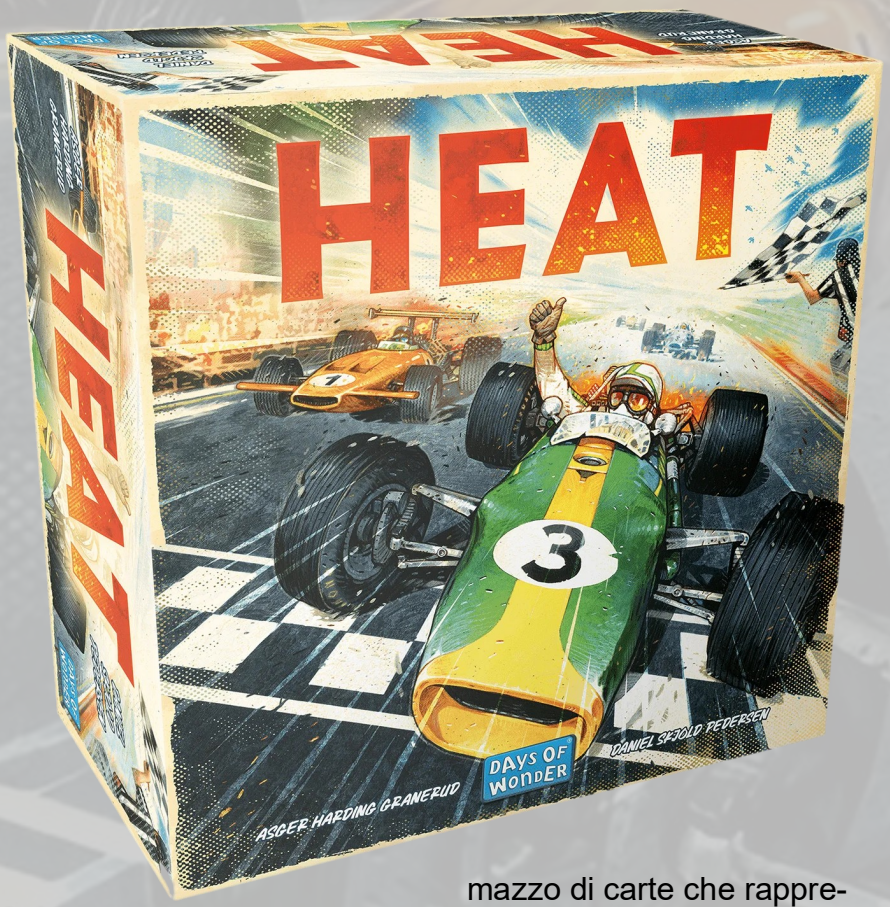
Non lo dico spesso, ma se questo non è un capolavoro no so cosa altro lo potrebbe essere!

Ho affrontato questa avventura utilizzando un Meta Quest 2 collegato al PC tramite connessione wireless, una configurazione che teoricamente avrebbe potuto introdurre compromessi significativi. Invece, l'esperienza si è rivelata sostanzialmente ottima. La libertà di movimento garantita dall'assenza di cavi ha arricchito l'immersione, permettendomi di muovermi naturalmente nello spazio fisico senza preoccupazioni. Va segnalata, per onestà intellettuale, una leggera imprecisione nei controlli riscontrata in alcuni frangenti specifici, probabilmente attribuibile alla latenza della connessione wireless. In rare situazioni, particolarmente concitate, si è avvertita una minima perdita di responsività che tuttavia non ha mai compromesso l'esperienza complessiva. Si tratta di imperfezioni marginali in un quadro altrimenti cristallino.

Sono trascorsi anni dall'uscita di Half-Life: Alyx e il panorama VR ha visto numerosi titoli ambire a raggiungerne la qualità. Eppure, nessuno ci è riuscito. Non per mancanza di talento degli sviluppatori, ma perché Valve ha stabilito uno standard che richiederebbe risorse, tempo di sviluppo e visione progettuale che pochi possono permettersi. Alyx rappresenta il punto più alto mai raggiunto dalla realtà virtuale: un picco solitario che continua a guardare dall'alto tutto ciò che è venuto dopo.

Ogni meccanica è stata pensata, rifinita, perfezionata fino a raggiungere una forma definitiva. Il sistema di ricarica delle armi, la gestione dell'inventario attraverso gli slot posizionati sul corpo, il movimento stesso: tutto comunica una coerenza di design che è insieme arte e scienza. La cura maniacale per ogni dettaglio si percepisce in ogni istante di gioco, dalla sensazione tattile di aprire una cassetta degli attrezzi alla tensione fisica di ricaricare freneticamente un'arma mentre un nemico si avvicina.

Half-Life: Alyx non è soltanto il miglior gioco VR mai realizzato: è la prova definitiva che la realtà virtuale può essere meravigliosa, quando nelle mani giuste. Valve ha creato un'opera che trascende il suo medium, diventando pietra di paragone per chiunque voglia cimentarsi con questo tipo di esperienze. A distanza di tempo (uscì nel 2020), rimane un faro solitario che indica una strada che difficilmente altri ripercorreranno. ■



Di Massimiliano Conte

Heat: Pedal to the Metal è un gioco da tavolo di corse automobilistiche pubblicato da Days of Wonder nel 2022 che mira a far rivivere al giocatore l'intensità di una gara di Formula 1, ma senza farlo perdere in un numero sterminato di regole e tecnicismi dell'argomento.

Il cuore del gioco risiede infatti nel suo sistema di deck-building (creazione di un mazzo di carte) integrato con la gestione del calore, che rappresenta metaforicamente il rischio e l'audacia necessari per vincere una gara.
Ogni giocatore possiede un mazzo di carte che rappresenta le capacità della propria auto e durante ogni turno deve decidere quante carte giocare per determinare la velocità del proprio veicolo, numero che dipende dalla marcia ingranata. La brillantezza del sistema emerge quando si considera che spingere l'auto al massimo richiede di aggiungere carte "calore" al proprio mazzo, carte che essenzialmente intasano il motore e riducono le opzioni future. Questa tensione costante tra andare forte adesso o preservare l'efficienza per dopo crea un ritmo che imita perfettamente le dinamiche di una vera gara automobilistica.
Le curve del circuito introducono un ulteriore livello di profondità strategica. Ogni curva ha un limite di velocità, e superarlo significa dover scartare carte per rallentare, oppure accumulare ancora più calore. Questa meccanica costringe i giocatori a pianificare con attenzione non solo il turno corrente, ma anche quelli successivi, cercando di posizionarsi nel punto giusto al momento più opportuno. Il gioco offre due corsie su cui muoversi, e la posizione relativa determina l'ordine di gioco, creando situazioni tattiche dove bloccare un avversario o sfruttare la scia di chi precede diventano elementi cruciali.
Un aspetto particolarmente riuscito è il sistema delle carte stress, che rappresentano danni al veicolo o errori del pilota e che inserisce una dose di imprevedibilità alla mano giocata.
Quando il mazzo del calore si esaurisce perché si è spinto troppo oltre, si iniziano ad aggiungere proprio delle carte stress al proprio mazzo, diventando dei malus permanenti che incidono sempre di più sulla propria condotta di gara. Questo meccanismo crea un arco narrativo nelle partite dove la gestione del rischio diventa sempre più serrata verso le fasi finali della gara, quando i motori sono provati e ogni decisione può fare la differenza tra la vittoria e la sconfitta.
La struttura modulare del gioco è esemplare. Si possono giocare gare singole utilizzando uno dei circuiti inclusi nella scatola base, oppure intraprendere un campionato

completo dove le prestazioni vengono tracciate attraverso multiple competizioni. Il sistema di upgrade tra una gara e l'altra permette di personalizzare gradualmente la propria auto, aggiungendo carte speciali al mazzo che rappresentano miglioramenti meccanici o abilità del pilota. Questa progressione crea un senso di investimento e crescita che arricchisce notevolmente l'esperienza, specialmente quando si gioca con lo stesso gruppo di persone.
Il gioco scala molto bene da uno a sei giocatori, sebbene l'esperienza ottimale si raggiunga probabilmente con quattro o cinque partecipanti. Con più giocatori la pista diventa più congestionata e le opportunità di interazione e blocco aumentano esponenzialmente, mentre con numeri inferiori emerge maggiormente l'aspetto di ottimizzazione e gestione delle risorse.
Il gioco, però, può essere affrontato anche da soli.
Infatti il titolo prevede la possibilità di utilizzare bot che simulano, attraverso apposite carte, comportamenti diversi dei piloti avversari i quali, bisogna riconoscerlo, sono dei veri ossi duri da battere.

Dal punto di vista della produzione, Heat brilla per la qualità dei suoi componenti. Le plance dei circuiti sono chiare e funzionali, le miniature delle auto sono ben realizzate, e il manuale di gioco spiega le regole in modo progressivo e accessibile. La grafica adotta uno stile “anni sessanta” che richiama l'epoca d'oro delle corse automobilistiche, conferendo al gioco un'identità visiva forte e coerente. Le iconografie sulle carte e sulle plance di gioco sono intuitive, riducendo al minimo la necessità di consultare continuamente il regolamento già dopo pochi turni.
La profondità strategica invece emerge gradualmente attraverso le partite. Inizialmente ci si concentra semplicemente sul non rimanere bloccati nelle curve e sul gestire il calore in modo basilare, ma con l'esperienza si iniziano a cogliere le sfumature del posizionamento, l'importanza di pianificare le proprie mosse considerando dove saranno gli avversari e come sfruttare al meglio le carte che offrono abilità speciali potentissime ma ad alto costo. Il gioco premia chi sa leggere la gara, anticipare i movimenti altrui e calibrare perfettamente l'audacia necessaria in ogni momento.

Un elemento che merita particolare menzione è come il gioco gestisca l'aleatorietà. Sebbene ci sia una componente di fortuna nel pescare le carte, questa è ampiamente mitigata dalla possibilità di

manipolare il proprio mazzo e dalle scelte strategiche disponibili. Raramente ci si sente vittime della casualità, mentre spesso si percepisce chiaramente quando una sconfitta deriva da errori di valutazione o da rischi calcolati male.
Questo equilibrio è fondamentale per mantenere alto l'interesse e la tensione senza generare frustrazione.
Le partite hanno una durata contenuta, generalmente tra i quaranta e i sessanta minuti una volta che tutti hanno familiarità con le meccaniche, rendendolo accessibile anche per serate in cui non si vuole un impegno eccessivamente lungo. Il ritmo è sostenuto grazie al sistema di gioco simultaneo in alcune fasi, che riduce i tempi morti e mantiene tutti i giocatori coinvolti anche quando non è strettamente il loro momento di muoversi.
Heat: Pedal to the Metal rappresenta quindi un esempio eccellente di game design moderno, dove meccaniche eleganti si fondono con una tematizzazione convincente per creare un'esperienza che funziona sia per appassionati di corse che per amanti dei giochi da tavolo più astratti. La sua capacità di far emergere storie memorabili dalle partite, momenti di tensione quando si decide se osare un sorpasso rischioso o di euforia quando si taglia il traguardo per primi dopo una gestione perfetta delle proprie risorse, lo rende un titolo che merita pienamente l'attenzione ricevuta dalla comunità.
È un gioco che riesce nell'equilibrio difficile tra accessibilità e profondità, offrendo soddisfazione immediata ai neofiti ma rivelando strati di complessità tattica che premiano l'esperienza e la maestria.
Il gioco base, totalmente in italiano, è disponibile a 65 Euro (ma spesso si trova anche a qualcosa di meno), e sono disponibili due espansioni, Pioggia Battente e Visione a Tunnel, sui 25 Euro cadauna, che aggiungono una macchina e due tracciati ciascuna, oltre ad alcune regole aggiuntive

Per farla breve: se non sapete che gioco acquistare e proporre alla vostra compagnia di amici o alla vostra famiglia, Heat: Pedal to the Metal potrebbe essere la scelta giusta da portarvi a casa! ■

Di Massimiliano Conte

MLEM: Agenzia Spaziale è uno di quei titoli che si presentano con un tema così dichiaratamente orientato al marketing da far sorgere qualche legittimo sospetto prima ancora di aprire la scatola: gatti astronauti nel 2075 che conquistano lo spazio dopo aver dominato la Terra… figo! Ma ci sarà anche un bel gioco dietro a questo soggetto così “adorabilmente ruffiano”?

Al gioco, pubblicato nel 2024 in Italia da Asmodee, va riconosciuto che, dietro la patina commerciale, c'è effettivamente una meccanica che funziona e che può divertire molto, anche se non perfetta in tutti i suoi aspetti.

Ma andiamo con ordine.
Il cuore di MLEM risiede nel “push your luck” gestito attraverso il lancio di dadi.
I giocatori infatti assumono il ruolo di comandanti di agenzie spaziali feline e devono mandare i propri astronauti gatto in missioni attraverso il sistema solare, cercando di raggiungere pianeti e lune sempre più lontani per accumulare punti. La struttura è quella tipica dei giochi di questo genere: si parte, si lanciano dadi, si decide se continuare o fermarsi, e si spera che il razzo non vada in avaria mandando tutto all'aria.

Ogni turno di gioco, chiamato spedizione cosmica, vede tutti i giocatori scegliere uno dei propri astronauti da mandare in missione. Questi gatti non sono tutti uguali ma possiedono abilità speciali rappresentate da simboli diversi, che permettono di modificare i dadi, recuperare situazioni disastrose con paracadute di emergenza, raddoppiare punti su specifici corpi celesti o interferire con le scelte altrui. La selezione dell'astronauta giusto diventa quindi il primo punto “strategico”, anche se non particolarmente profondo.
Dopo la scelta, un giocatore a turno assume il ruolo di comandante della spedizione e inizia a tirare i dadi per far avanzare il razzo lungo il tracciato.

Il tabellone di gioco è rappresentato da un tappetino in neoprene che mostra un percorso di venticinque caselle attraverso il sistema solare, partendo dalla Terra e arrivando fino allo spazio profondo. Ogni casella richiede il lancio di specifici valori sui dadi per poter procedere, e qui sta il nocciolo del “push your luck”. I dadi non sono standard ma hanno facce particolari: un valore uno, un valore due su due facce, un

valore tre, un valore quattro e una faccia con il simbolo della propulsione che può essere usata per avanzare senza sacrificare il dado (ma solo su alcune caselle specifiche). Il comandante lancia i sei dadi e deve ottenere i valori richiesti dalla casella sulla quale si trova. Se ci riesce, il razzo avanza e si prosegue, togliendo dal successivo lancio i dadi utilizzati. Se nessuno dei valori del lancio è invece utilizzabile, si verifica un'avaria e la missione fallisce miseramente dando il via al lancio del razzo successivo.

La dinamica interessante emerge dal fatto che durante il viaggio i giocatori possono decidere di sbarcare sui pianeti e lune che incontrano lungo il percorso, assicurandosi i punti di quella posizione e uscendo dalla spedizione corrente. Chi rimane a bordo rischia di più ma può raggiungere destinazioni più lontane che valgono molti più punti.

Le abilità degli astronauti aggiungono un pizzico di varietà ma non stravolgono l'esperienza. Alcuni permettono di ritirare dadi, altri di cambiare i risultati, altri ancora di duplicare i punti ottenuti su specifici tipi di corpi celesti. C'è persino un astronauta che può sabotare gli altri giocatori rimuovendo un dado dalla riserva del comandante quando decide di scendere. Queste abilità funzionano e hanno un impatto tangibile, ma non sono così decisive da capovolgere completamente una partita dominata comunque dall'aleatorietà dei lanci.

La condizione di fine partita arriva quando un giocatore ha piazzato tutti i suoi otto astronauti oppure quando il razzo va in avaria per l'undicesima volta, esaurendo tutti i lanci disponibili.

Quest'ultima condizione è teoricamente interessante ma nella pratica si verifica raramente, perché i giocatori tendono a giocare in modo conservativo per non sprecare opportunità.

Un aspetto che merita menzione, anche se non necessariamente positivo, è che il gioco base risulta piuttosto piatto e prevedibile.
Le partite tendono a seguire schemi simili, con giocatori che atterrano nei primi pianeti per sicurezza o che tentano disperatamente di raggiungere lo spazio profondo sperando in lanci fortunati.

Per ovviare a questa monotonia, la scatola include tre moduli di espansione che possono essere aggiunti singolarmente o in combinazione, e che francamente sembrano quasi indispensabili per rendere la partita veramente godibile.
Il primo modulo introduce le missioni segrete, carte personali che assegnano obiettivi specifici a ciascun giocatore e che valgono punti fissi a fine partita se completate. Questo aggiunge un livello di informazione nascosta e permette strategie più personalizzate invece di seguire tutti lo stesso percorso.
Il secondo modulo aggiunge segnalini esplorazione lungo il tracciato, piccoli bonus che possono fornire punti extra, dadi aggiuntivi o movimenti gratuiti, ma che possono essere raccolti solo dal comandante della spedizione.

Questo incentiva i giocatori a voler assumere il ruolo di comandante invece di essere semplici passeggeri.

Il terzo modulo è quello dell'UFO e probabilmente il più interessante. Introduce infatti un'astronave aliena che si muove lungo il tracciato in direzione opposta rispetto al razzo, e ogni turno viene rivelata una tessera che determina quanti dadi si tirano all'inizio della spedizione e quale bonus speciale è attivo. Quando il razzo incontra l'UFO, il comandante riceve punti extra. Questo modulo crea imprevedibilità e variabilità, costringendo i giocatori ad adattarsi a condizioni diverse ogni turno invece di applicare sempre la stessa formula.
Molti recensori (e io con loro) concordano sul fatto che giocare con almeno un paio di questi moduli trasforma significativamente l'esperienza, rendendola molto più dinamica e meno prevedibile.

Dal punto di vista della produzione, MLEM fa esattamente quello che promette ed eccelle nella presentazione visiva. Il tappetino in neoprene è oggettivamente il pezzo forte della confezione, grande, colorato, piacevole al tatto e con una grafica che rende immediatamente comprensibili le meccaniche di gioco.
Le illustrazioni sono volutamente carine e fumettose, con i vari gatti astronauti caratterizzati in modo distintivo sulle plance giocatore. I componenti in cartone sono spessi e robusti, i dadi sono di dimensioni generose, e gli indicatori in legno per il razzo e l'UFO aggiungono un ulteriore tocco di qualità.
La scatola stessa è realizzata con cura e il rapporto qualità prezzo è decisamente favorevole considerando la quantità e qualità dei materiali inclusi.

Il manuale di regole è graficamente accattivante e ricco di esempi illustrati, anche se va detto che per un gioco teoricamente semplice e orientato alle famiglie, la spiegazione risulta a tratti più complessa del necessario.
Alcuni passaggi sono descritti in modo contorto quando potrebbero essere espressi con maggiore chiarezza, e questo può rallentare l'apprendimento iniziale.
Una volta comprese le meccaniche però, il gioco scorre velocemente e può essere spiegato a nuovi giocatori in pochi minuti.

La scalabilità funziona discretamente bene da due a cinque giocatori, anche se l'esperienza cambia notevolmente. In due giocatori il gioco diventa più calcolabile e prevedibile, quasi un duello matematico dove entrambi possono facilmente dedurre le intenzioni dell'altro. Con quattro o cinque persone invece aumenta il caos, l'imprevedibilità e la competizione, rendendo l'esperienza più divertente e meno controllabile.
La durata dichiarata di trentasessanta minuti è realistica, con partite che tendono verso i quaranta minuti una volta che tutti hanno familiarità con le regole.

La profondità strategica rimane comunque limitata, come ci si aspetterebbe da un family game orientato al “push your luck”.
Le decisioni esistono e hanno peso, ma non si raggiungono mai livelli di complessità che richiedono pianificazione a lungo termine.
Si valuta quando sbarcare in base ai punti disponibili, si tiene d'occhio quali pianeti sono ancora contendibili e si cerca di utilizzare le abilità degli astronauti nei momenti più opportuni.
Insomma, è tutto piuttosto immediato e accessibile, il che rende MLEM perfetto per giocatori occasionali o famiglie ma poco interessante per chi cerca sfide più complesse.

L'interazione tra giocatori è prevalentemente indiretta, dettata dalla competizione per le posizioni privilegiate sulle lune e di maggioranza sui pianeti.
Non ci sono molte occasioni di influenzare direttamente le scelte altrui, a parte l'abilità speciale di qualche astronauta. Questo mantiene l'atmosfera rilassata e amichevole, evitando conflitti diretti o momenti di tensione eccessiva.
È una scelta di design coerente con il target familiare

del gioco, anche se può risultare un po' asettica per chi preferisce interazioni più aggressive.

La rigiocabilità è discreta grazie alla variabilità introdotta dai moduli aggiuntivi e dalla combinazione diversa di abilità degli astronauti in ogni partita.
Senza i moduli aggiuntivi però, il gioco tende a mostrare rapidamente i propri limiti, con partite che si assomigliano troppo tra loro. Con tutti i moduli attivi invece, ogni spedizione offre condizioni leggermente diverse e obiettivi personalizzati che mantengono l'interesse più a lungo.
Le vittorie raramente sembrano completamente immotivate, anche se le sconfitte a volte possono risultare frustranti quando una serie di lanci sfortunati vanifica ogni pianificazione.

Dal punto di vista tematico, MLEM fa quello che può con una premessa dichiaratamente assurda. Non ci si aspetta realismo o immersione narrativa da un gioco su gatti astronauti, e infatti l'ambientazione rimane abbastanza astratta nonostante le illustrazioni evocative. I pianeti sono generici, i dadi non hanno riferimenti felini particolari, e nel complesso si percepisce più come un gioco astratto con una patina "tematica" appiccicata sopra. Questo non è necessariamente un difetto per chi apprezza i giochi dove la meccanica prevale sul tema, ma può deludere chi sperava in un'esperienza più coinvolgente dal punto di vista narrativo.

MLEM: Agenzia Spaziale riesce quindi nell'intento di essere un family game accessibile e visivamente attraente che introduce meccaniche solide. Non pretende di rivoluzionare il genere del "push your luck" né di offrire profondità strategiche da gioco per esperti, e in questo senso mantiene le promesse.
I componenti sono di qualità superiore alla media per la fascia di prezzo, le regole sono sufficientemente semplici da permettere partite veloci, e l'aggiunta dei moduli di espansione già inclusi offre una progressione graduale di complessità che può soddisfare sia neofiti che giocatori più esperti.

I difetti principali risiedono nella mancanza di mordente della versione base, che senza i moduli aggiuntivi risulta troppo piatta e ripetitiva, e nell'aleatorietà forse eccessiva che può frustrare chi cerca un minimo di controllo sulle proprie scelte.
Il tema, per quanto accattivante, rimane poi abbastanza superficiale e non contribuisce granché all'immersione.

Per chi cerca un gioco da proporre a famiglie, giocatori occasionali o serate leggere dove l'importante è passare del tempo insieme senza troppi pensieri, MLEM rappresenta un'opzione solida che difficilmente deluderà le aspettative.
Per giocatori più esigenti o chi non è particolarmente attratto dai gatti e dal tema spaziale, questo potrebbe proprio non essere il prodotto più adatto.

In definitiva, MLEM è un gioco onesto che fa bene quello per cui è stato progettato, senza infamia e senza particolare lode, sostenuto da una produzione eccellente che ne giustifica sicuramente l'acquisto, a patto di conoscere ed essere disposti ad accettarne i limiti. ■

CRUSADER
NO REMORSE
CARICA E SPARA!
Un'avventura ai confini della realtà in cui potrai scegliere l'azione che preferisci.
PC CD ROM IN ITALIANO
ORIGIN
We create worlds.
CTO S.p.A. Via Piemonte 7/F - Zola Predosa (BO)

NON SOLO RIVISTE DI VIDEOGIOCHI... IL RITORNO!

Torna l'appuntamento con i tesori cartacei custoditi negli archivi di retroedicola.com e, dopo il catalogo GIG del 1986, quest'anno vi propongo l'edizione del 1988, un salto temporale di soli due anni che però, nell'universo dei giocattoli della seconda metà degli anni ottanta, rappresentava un'eternità.
Per questioni di spazio (e, ammettiamolo, anche per il target della nostra rivista) ho selezionato solo le pagine dedicate ai maschietti e vi assicuro che non manca proprio nulla per scatenare una potente ondata di nostalgia!
Ma è a pagina 6 che si nasconde il vero gioiello del catalogo: il Grande Concorso dedicato ai Transformers, fenomeno che in realtà aveva iniziato il suo declino, e che qui metteva in palio nientemeno che "La Stanza Elettronica", un premio che oggi definiremmo semplicemente folle.
Immaginate: televisore, videoregistratore, impianto hi-fi, videocamera, computer Commodore Amiga 500 completo di monitor e stampante, e persino una macchina fotografica Nikon. Tutto insieme. In un colpo solo. Per un bambino dell'epoca era letteralmente il paradiso sceso in terra, il massimo dell'aspirazione tecnologica concentrata in un'unica, irraggiungibile fantasia.
L'Amiga 500, in particolare, rappresentava nel 1988 il non plus ultra dell'esperienza videoludica casalinga in Italia: possederlo significava avere accesso a grafica e sonoro di livello top e a un universo di possibilità che i nostri Commodore 64 o Spectrum potevano solo sognarsi.
E pensare che qualche fortunatissimo bambino avrebbe potuto vincere compilando semplicemente un modulo e inviandolo alla Casella Postale 1093 di Osmmannoro, in provincia di Firenze...
Inutile dire che anch'io, come probabilmente migliaia di altri ragazzini, riempii quel tagliando con la speranza di veder materializzarsi nella mia cameretta quella meraviglia tecnologica.
Spoiler: non vinsi.
Ma sognare, almeno quello, era gratis. ■

Gig è Bel...
IL NATALE E'
UNA FAVOLA GIG
Gig è Bel...
Gig è Bel...
Gig è Bel...
1988
GIG
nel paese delle meraviglie

Grande Concorso NATURAVVENTURA

UN GRANDE CONCORSO CON IN PALIO IL FAVOLOSO CAMPER playmobil

IN PALIO PER IL TUO AMICO NEGOZIANTE!

MINI MOKE

LA DECAPOTTABILE PIU' SIMPATICA ED ELEGANTE PER IL TEMPO LIBERO!

L'IDEA PIÙ NUOVA PER IL GIOCO PIÙ APPASSIONANTE DELL'ANNO

TUTTI I PICCOLI AMICI DELLA NATURA DIVENTERANNO AMICI DELL'AVVENTURA PLAYMOBIL

Gratis per te il manuale Naturavventura Playmobil! Richiedilo al tuo negoziante.

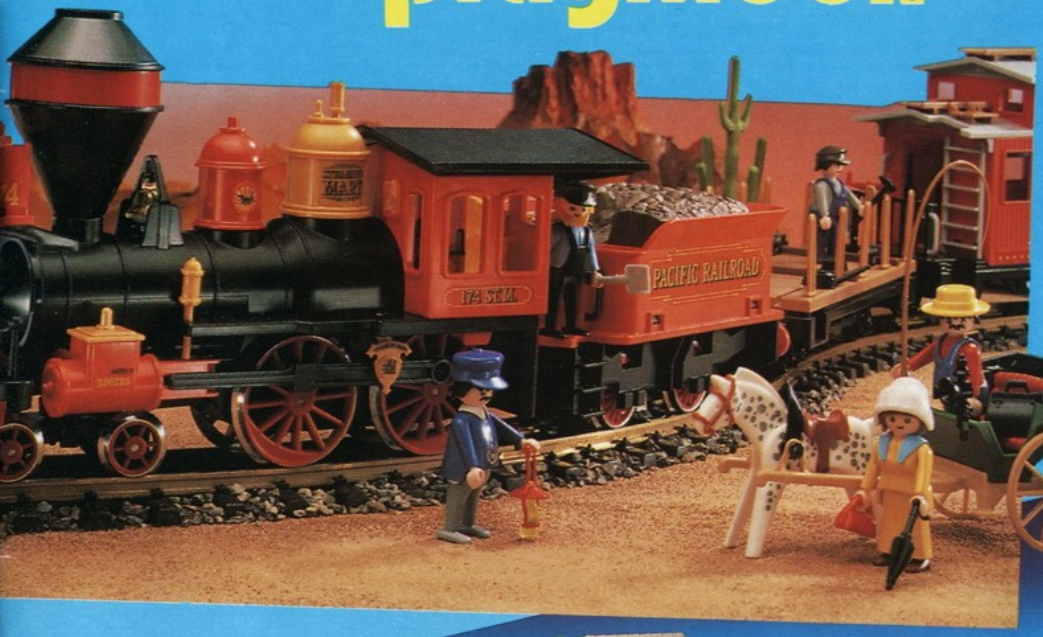
COME PARTECIPARE

Con il Grande Concorso Playmobil potrai vincere un vero Camper super accessoriato per 6 persone con motore Ford diesel. Partecipare è facilissimo. Nel Manuale Naturavventura troverai la cartolina di partecipazione da compilare e spedire in una normale busta insieme a una sola prova di acquisto.
Come prova di acquisto basta ritagliare da una qualsiasi confezione Playmobil il numero di codice dell'articolo.

Fai convalidare tutte le cartoline di partecipazione con il timbro del tuo negoziante che così parteciperà automaticamente all'estrazione della originalissima MINI MOKE.

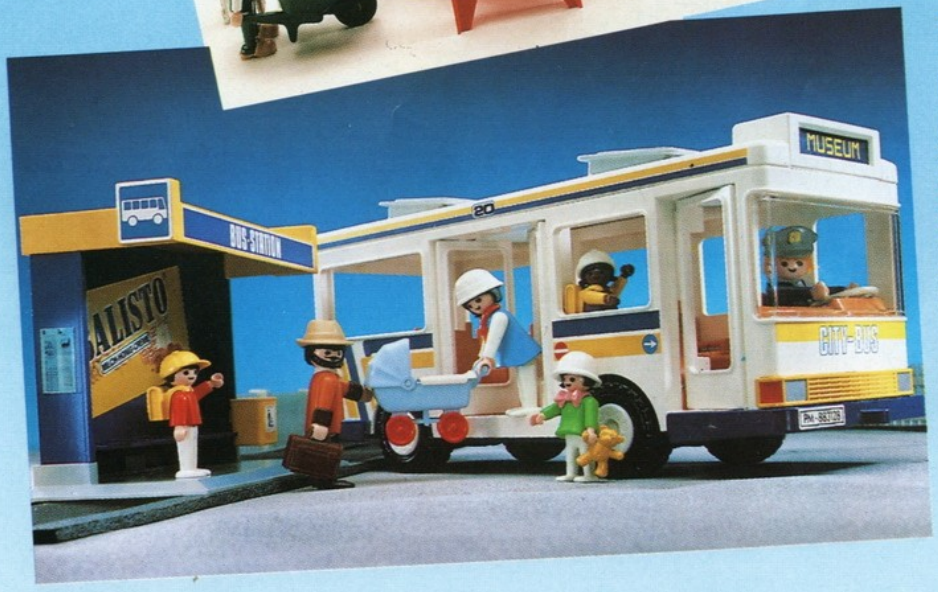
Aut. Min. n. 4/67602 scade il 31/01/89

playmobil®



Alla scoperta del mitico Far West con il **TRENO DEL WEST Art. 4034** Prezzo indicativo al pubblico L. 350.000

Vivi l'avventura con gli animali della Savana ne... **IL VILLAGGIO DEGLI ANIMALI Art. 3145** Prezzo indicativo al pubblico L. 99.000



Passeggeri a bordo! Tutti pronti a partire alla... **STAZIONE DEGLI AUTOBUS Art. 3782** Prezzo indicativo al pubblico L. 60.000

Figures (C) Geobra Brandstätter 1974 succes

Il domatore, il clown e l'orchestrina pronte ad esibirsi nel favoloso...
CIRCO
Art. 3553
Prezzo indicativo al pubblico
L. 90.000

playm

Attenti ai fantasmi! Attenti alle streghe e agli spettri nel favoloso...
CASTELLO MEDIOEVALE
Art. 3446
Prezzo indicativo al pubblico
L. 130.000

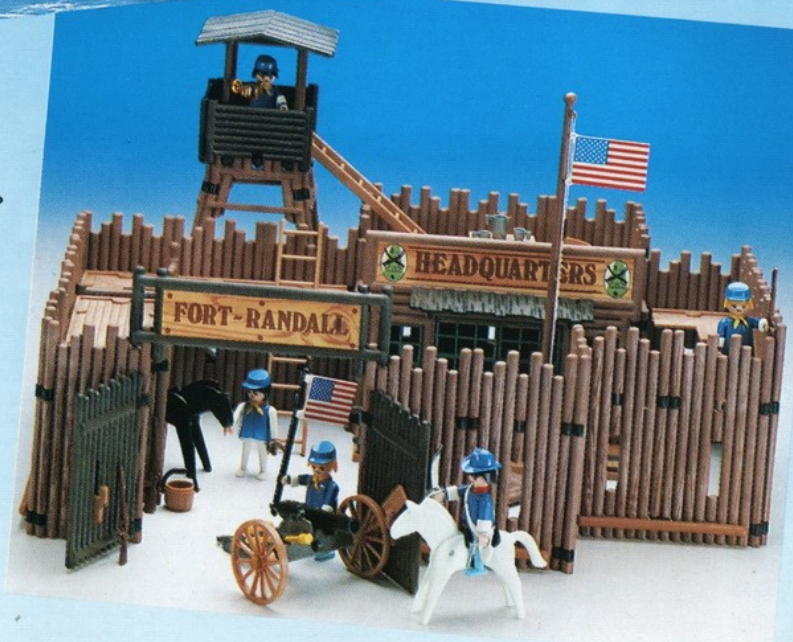
Ben attrezzato e pronto per ogni emergenza il...
PRONTO SOCCORSO DA CAMPO
Art. 3224
Prezzo indicativo al pubblico
L. 45.000

Un equipaggio ben addestrato è pronto al decollo sul magnifico
ELICOTTERO DI SOCCORSO
Art. 3789
Prezzo indicativo al pubblico
L. 45.000

obil®

Per solcare il mare della fantasia ecco il meraviglioso...
GALEONE
Art. 3550
Prezzo indicativo al pubblico
L. 130.000

L'avamposto playmobil per l'avventura della «Nuova Frontiera»
FORTINO DEL WEST
Art. 3419/3773
Prezzo indicativo al pubblico
L. 120.000



VINCI LA STANZA ELETTRONICA

il top dell'elettronica, per te e la tua famiglia in un unico grande premio

Aut. Min. n. 4/67603 scade il 31/01/89

GIG® nel paese delle meraviglie

TRANSFORMERS E' SEMPRE PIÙ AVANTI! E VINCI LA TECNOLOGIA DEL FUTURO CON IL CONCORSO PIÙ RICCO E PIÙ NUOVO MAI VISTO PRIMA!

5 PUNTI

CHIEDI AL TUO NEGOZIANTE IL CATALOGHINO TRANSFORMERS GRATIS PER TE! INCLUSA TROVERAI LA CARTOLINA PER PARTECIPARE AL CONCORSO

partecipa e vinci con il Grande Concorso 1988

TRANSFORMERS

Quest'anno Transformers, i robot ad alta tecnologia, premiano i giovanissimi appassionati con i prodotti più evoluti del suono e dell'immagine:

Gruppo video
• videoregistratore Hitachi VT 580E
• sistema TV PHILILPS «Matchline» composto da: CE 7690 monitor 28'' con televideo - casse acustiche AV 1992 woofer più - AV 1993 tweeter piramidali (2 coppie) - AV 1150 dolby surround - AV 1991 sinto-ampli 50+50W - RC 5610 telecomando - mobile carrello ARMO «Arra» 340

Videoregistratore portatile SONY «Handicam» CCD-V50E con:
• cavalletto REPORTER «Tripod»

Coordinato HI FI SONY
composto da: • giradischi PS-LX45 • sintonizzatore ST-D9L • amplificatore 2×60W DXA-D9 (con equalizzatore e doppio registratore a cassette) • coppia diffusori APM-A9 • telecomando • lettore compact disk SONY CDPM50 • cuffia senza filo SENNHEISER HDI/S12 • radioregistratore con CD SONY CFD-66L portatile • walkman impermeabile con radio SONY WMF-35

Personal Computer Commodore «Amiga 500»
completo di: • monitor per computer Commodore 1084 a colori • stampante Commodore MPS 1500 a colori • mobile per computer Intercom grigio

Macchina fotografica NIKON F401 con:
• obiettivo mm 50 Nikkor AF50/1,8 e cavalletto MCT 2200 SAT

REGOLAMENTO
Per partecipare al Grande Concorso Transformers «LA STANZA ELETTRONICA» totalizza 5 punti ritagliandoli dalle confezioni Transformers GIG, inviali con il tuo nome e indirizzo entro il 31/1/1989 a: Grande Concorso Transformers (Linea GIG) Casella Postale 1093 - 50010 Osmannoro Firenze.

L'estrazione avverà entro il 28/2/1989 e il vincitore sarà avvisato a mezzo telegramma.

Venuta dall'oscurità di lontane galassie
una nuova formidabile stirpe di Transformer
si rivela al mondo!

TRANSFORMERS
PRETENDERS

EROICI AUTOROBOT!

La nuova frontiera
dei Transformers!

GIG nel paese delle meraviglie

SUPERCOMMANDER
Art. 5822
Il coraggioso condottiero dei Pretenders Autorobot! Valoroso gladiatore dello spazio!

Nasconde all'interno...

...un robot che si trasforma in un incrociatore stellare!

FALCON
Art. 5823
Il guerriero terracqueo dei Pretenders Autorobot! Fantastico lottatore nei duelli marini!

Nasconde all'interno...

...un transformer che diventa un veicolo sottomarino!

L'alleanza del corpo e dell'anima

FEBOS
Art. 5821
Eroico combattente! La barriera di fuoco dei Pretenders Autorobot!

Nasconde all'interno...

...un robot che diventa un veicolo ultrasonico!

Prezzo indicativo al pubblico L. 25.000 cad.
Concorso Transformer: ciascuno **2 PUNTI**

TRANSFORMERS PRETENDERS

PERFIDI DISTRUCTORS!

La nuova frontiera dei Transformers!

KORNO
Art. 5824
Crudele capo dalla sconosciuta origine! la potenza malefica dei Pretenders Distructor!

Nasconde all'interno...

...un Transformer che diventa un potente carro armato!

LOBOS
Art. 5825
L'implacabile predatore signore delle tenebre! La ferocia alata dei Pretenders!

Nasconde all'interno...

...un Transformer che diventa un jet stellare!

L'alleanza del corpo e dell'anima

REPTILO
Art. 5826
Essere sinistro e misterioso! Perfido Pretenders! Guastatore di terra e di mare!

Nasconde all'interno...

...un Robot che si trasforma in un sottomarino d'assalto!

Prezzo indicativo al pubblico L. 25.000 cad.
Concorso Transformer: ciascuno

2 PUNTI

PRETENDERS
LE BELVE
AUTOROBOT
GiG
nel paese delle meraviglie
URSUS
Art. 5833
La forza irresistibile!
Nasconde all'interno... un Transformer che diventa un orso aggressivo!
PRETENDERS
LE BELVE DISTRUCTORS
Nelle viscere di bestie feroci si nascondono potenti Transformer!
ZANNA
Art. 5834
Il ruggito della Tigre!
Nasconde all'interno... un Transformer che diventa una tigre feroce!
VERROS
Art. 5836
La potenza bestiale!
Nasconde all'interno... un Transformer che diventa una belva feroce!
Prezzo indicativo al pubblico L. 25.000 cad.
Concorso Transformer: ciascuno
2
PUNTI
GHIGNO
Art. 5835
Il latrato malefico!
Nasconde all'interno... un Transformer che diventa un lupo furioso!

SUPERSET TRANSFORMERS

L'INVINCIBILE ARMATA DEI 6 SUPER ROBOT ASSEMBLABILI

Incredibili!
I nuovi alleati dei Superset sono gli...

...EXOGINI TRANSFORMERS

Chi sono? Da dóve vengono?
Perché si sono uniti ai
Superset Transformers?
Quale il segreto della loro
misteriosa missione?

5 EXOGINI TRANSFORMERS GRATIS PER TE IN OGNI SUPERSET!

PITTURABILI!

PENTAJET - Art. 5815
Il gigantesco Transformer che nasce dall'unione dei 5 Aerialbot

DEFENSOR - Art. 5818
L'invincibile colosso che scaturisce dall'unione dei 5 Protectobot

COMPUTRON - Art. 5992
Il formidabile Robot che nasce dall'unione dei 5 Tecnobot

TUNDERTRON - Art. D-84
Il terribile Robot, nato dall'unione dei 5 Terrorbot

MULTIFORCE - Art. 5817
L'implacabile Mega-Robot che scaturisce dall'unione dei 5 Combacticon

DEVASTATOR - Art. 5717
L'imponente super-Robot che nasce dall'unione dei 5 Excavators.

Prezzo indicativo
al pubblico
L. 54.000 cad.
Concorso Transformer
ciascuno

6 PUNTI

COMMANDER

COMMANDER - Art. 5796
Il capo supremo degli Autorobot.
Camion articolato di 30 cm. che si trasforma in robot e che include una dune buggy d'appoggio.

POSSENTI CAMION
«BESTIONI DELLA STRADA»
SI TRASFORMANO IN STRAORDINARI ROBOT

Prezzo indicativo
al pubblico L. 49.500 cad.
Concorso Transformer
ciascuno

4 PUNTI

CONVOY

CONVOY - Art. 5795
Il Supercamion robot per trasportare le Autorobot che si trasforma in un possente robot.

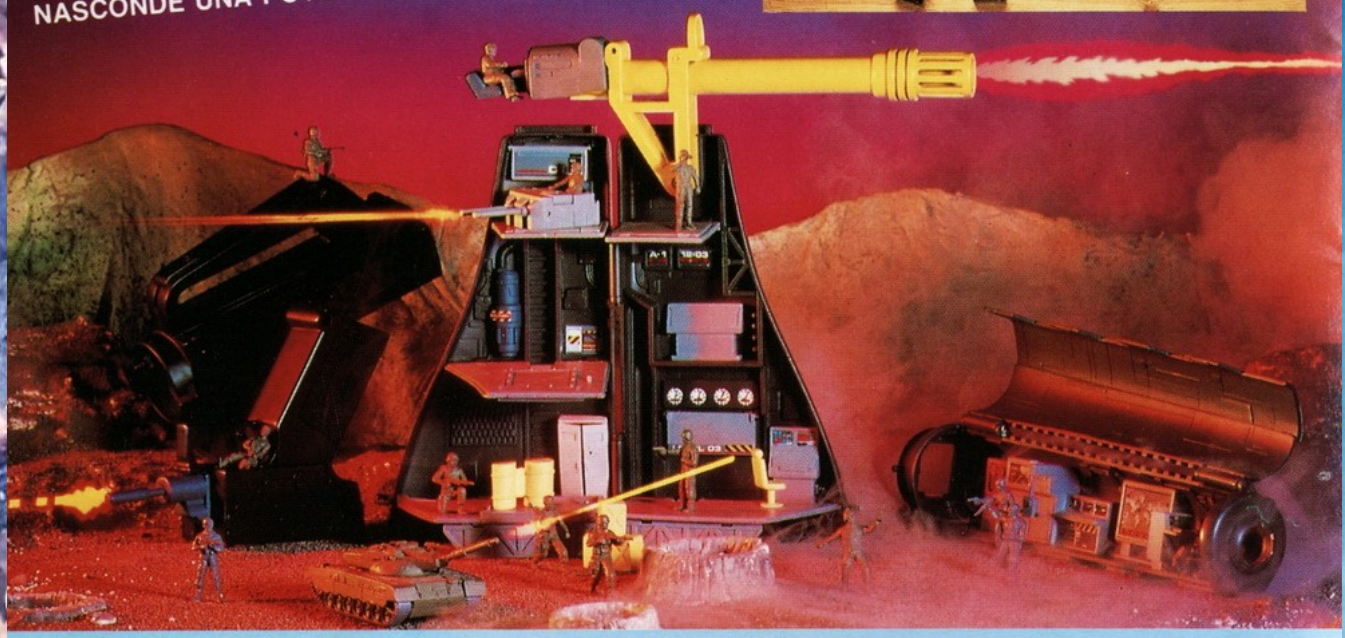
GiG
nel paese delle meraviglie

ARMY GEAR

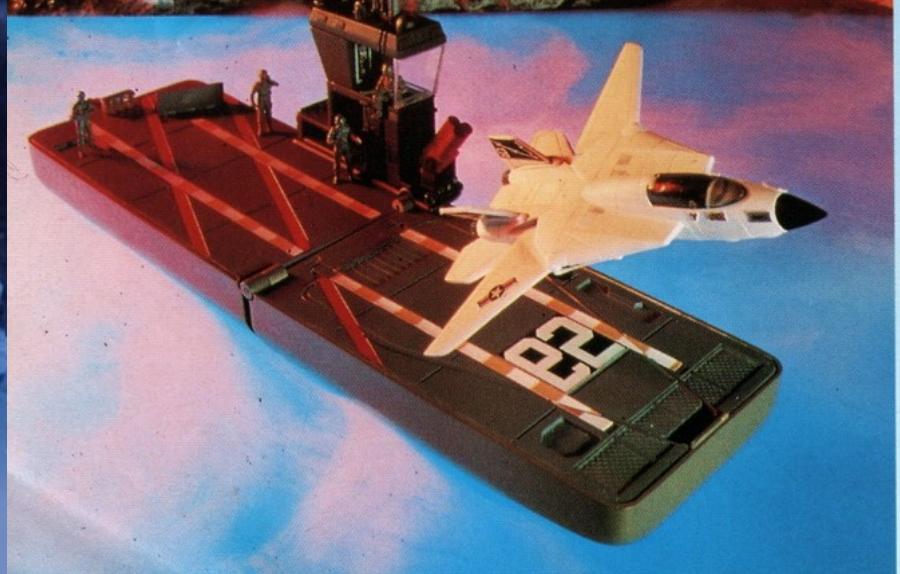
I due volti della battaglia!

Un modo nuovo di giocare a soldatini!
Un equipaggiamento completo di armi giocattolo e accessori militari nasconde all'interno fantastiche scene di battaglia in miniatura!

IL FUCILE AUTOMATICO D'ASSALTO M-16
NASCONDE UNA POTENTE BASE OPERATIVA!



LA BORRACCIA NASCONDE
UNA GRANDE PORTAEREI!



FUCILE M-16 - BASE OPERATIVA
Art. 5238
- Il fucile si apre diventando una base operativa in 6 pezzi.
- Include carroarmato, 14 soldatini, cannoni e accessori.

Prezzo indicativo
al Pubblico L. 59.500

BORRACCIA PORTAEREI
Art. 5228
- Include un jet F-14 da combattibmento con ali ripiegabili e calotta apribile!
- Inclusi jet F-14 e 6 soldatini

Prezzo indicativo
al Pubblico L. 25.000

ARMY GEAR

IL MACHETE DA GIUNGLA NASCONDE
UN IMPORTANTE OSSERVATORIO RADAR!!

MACHETE - OSSERVATORIO RADAR - Art. 5236
- Il Machete di giungla si apre diventa un fantastico osservatorio radar!
- Include 6 soldatini

Prezzo indicativo
al Pubblico L. 29.500

Scopri i due volti della battaglia!

SUPERTORCIA POSTAZIONE AEREA - Art. 5230
- La torcia funzionante (con due pile «mezza torcia» non incluse) si apre e diventa una postazione di difesa antiaerea!
- Include un elicottero superarmato con rotori girevoli e 8 soldatini

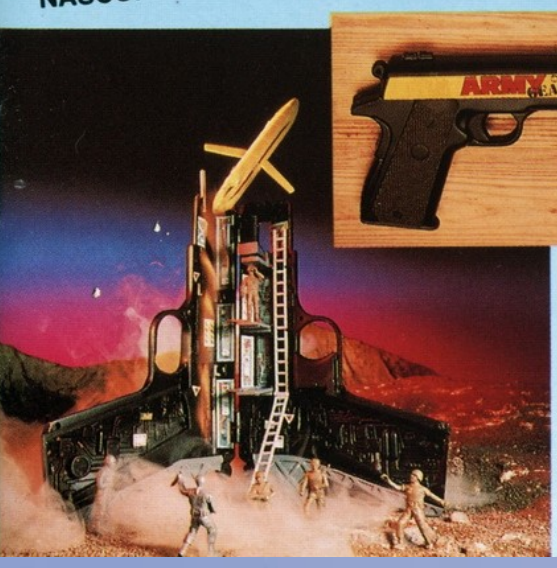
Prezzo indicativo
al pubblico L. 35.000

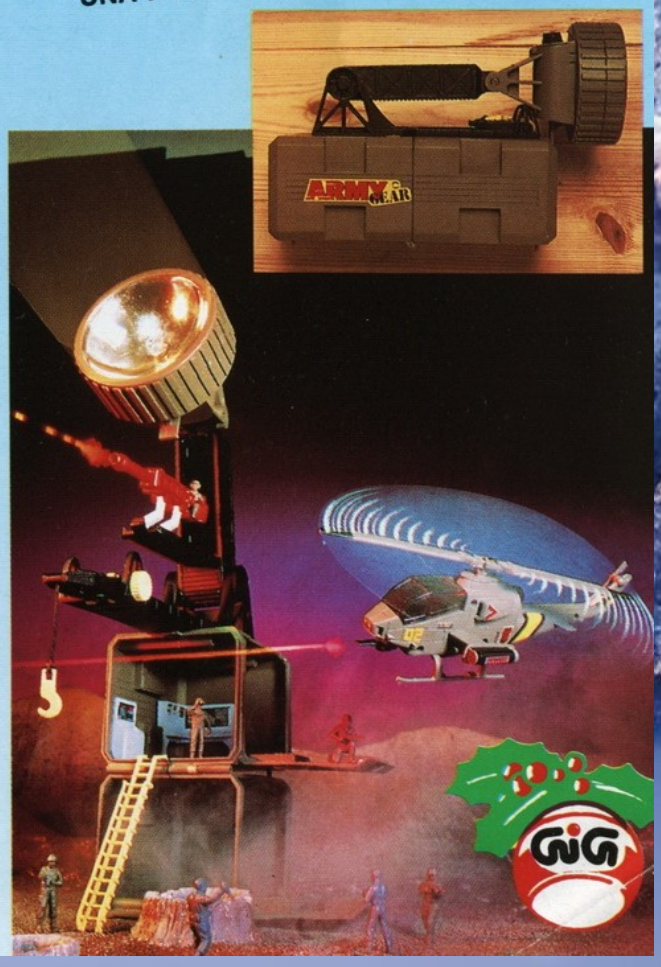
LA VERA TORCIA NASCONDE UNA POSTAZIONE DI DIFESA ANTIAEREA!

PISTOLA HANGAR LANCIA MISSILI - Art. 5232
La pistola si apre e diventa un Hangar con rampe lanciamissili a tre piani.
Include 1 missile pronto al lancio con alette direzionali estraibili e 6 soldatini.

Prezzo indicativo
al Pubblico L. 18.000

LA PISTOLA AUTOMATICA NASCONDE UNA POSTAZIONE MISSILISTICA





BUGGY

RADIOCOMANDI NIKKO - LINEA GIG
ALTA FEDELTÀ DELLA TECNOLOGIA

DICTATOR 4WD
RDC Art. 10960
Scala 1/10
Eccezionale per affidabilità e prestazioni. Due motori RS 380 SH45T e ripartitore di coppia sui due assali, trazione integrale sulle 4 ruote. Sospensioni anteriori e posteriori indipendenti; ammortizzatori a mollone; ruote semiautomatiche, artigliate per la massima aderenza.
Velocità massima 25 km/h circa.
Prezzo indicativo
al pubblico L. 390.000

Power Pack 7,2V e Quick Charger sono inclusi nella confezione
Da usare sotto la supervisione di un adulto

BISON F10
RDC Art. 10930
Scala 1/10
Il più veloce e potente delle «Sand Buggy». Motore Mabuchi RS 540 27T; trazione posteriore con differenziale; sospensioni anteriori indipendenti e posteriori ad assale rigido; ruote semiatomatiche posteriori artigliate e anteriori da velocità.
Velocità massima 30 km/h circa.
Prezzo indicativo
al pubblico L. 330.000

Power Pack 7,2V e Quick Charger sono inclusi nella confezione
Da usare sotto la supervisione di un adulto

HURRICANE 4WD
RDC - Art. 12000
Scala 1/12
Disegnata dal vento!
Motore Mabuchi 2838 S, regime massimo 10.700 giri al minuto **comando turbo** trazione integrale sulle 4 ruote. Speciale carrozzeria a penetrazione aerodinamica deportante, sospensioni anteriori indipendenti con mollone centrale ad assale rigido, ruote semi-pneumatiche artigliate tassellate.
Velocità massima 25 km/h. circa.

Prezzo indicativo
al pubblico L. 199.000

PREDISPOSTO PER POWER PACK 7,2 VOLTS
Da usare sotto la supervisione di un adulto

GIG
NIKKO

RUOTE STERZANTI DA FERMO!

FRECCIA ROSSA
RDC - Art. 16130 - N
Scala 1/16
Rossa come il vento di fuoco!
Motore Mabuchi RC 280-2490, regime massimo 11.500 giri al minuto con **Turbo System** trazione sulle ruote posteriori con differenziale. Speciale carrozzeria a penetrazione aerodinamica deportante, sospensioni anteriori indipendenti e posteriori ad assale rigido con 2 ammortizzatori a molloni, ruote semi-pneumatiche artigliate per la massima aderenza.
Velocità massima 20 km/h. circa.
Prezzo indicativo
al pubblico L. 99.000

TAIFUN
RDC - Art. 14060
Scala 1/14
La velocità del Tifone!
Motore Mabuchi RS-360 SH 3560, regime massimo 11.000 giri al minuto, trazione posteriore, **comando turbo,** telaio portante con sospensioni anteriori indipendenti e posteriori ad assale rigido con 2 ammortizzatori a molloni, ruote anteriori da velocità, posteriori semi-pneumatiche artigliate.
Velocità massima 25 km/h circa.
Prezzo indicativo
al pubblico L. 169.000

PREDISPOSTO PER POWER PACK 7,2 VOLTS
Da usare sotto la supervisione di un adulto

SUPERFOX 4WD
RDC Art. 14090
Scala 1/14
La grita del **Turbo System**! Motore Mabuchi RC 360 SH85T; trazione integrale sulle quattro ruote con differenziale posteriore e rinvii per la trazione alle ruote anteriori; sospensioni anteriori indipendenti e posteriori ad assale rigido con ammortizzatore a mollone centrale (monocross); ruote semipneumatiche artigliate.
Velocità massima
20 km/h circa.
Prezzo indicativo
al pubblico L. 169.000

BUGGY

TURBO PANTHER®
RDC - Art. 16100 BN
Scala 1/16
La potenza pura! Motore Mabuchi RC 280 R907; trazione sulle ruote posteriori con differenziale; sospensioni anteriori indipendenti e posteriori ad assale rigido con 2 ammortizzatori a mollone; ruote semipeneumatiche posteriori artigliate, anteriori da velocità. Velocità massima 20 km/h circa con **Turbo System**.
Prezzo indicativo
al pubblico L. 99.000

RADIOCOMANDI GIG-NIKKO N. 1 NEL MONDO

HYPER 1°
RDC - Art. 20290
Scala 1/20
Iperveloce! Iperaerodinamica Motore Mabuchi CV-120; regime massimo 9.400 giri/minuto; trazione sulle ruote posteriori; 2 velocità (alta-bassa) con selettore sulla scocca. Telaio portante con sospensioni posteriori ad assale rigido con 2 ammortizzatori a mollone; ruote in gomma, anteriori e posteriori artigliate
Prezzo indicativo
al pubblico L. 69.500

THUNDER EAGLE
RDC - Art. 18090
Scala 1/18
Affidabile e maneggevole! Motore Mabuchi RC 260 485T; trazione sulle ruote posteriori; sospensioni anteriori indipendenti e posteriori ad assale rigido con 2 ammortizzatori a mollone; ruote semipneumatiche, posteriori artigliate, anteriori da velocità. Velocità massima oltre 10 km/h.

Prezzo indicativo
al pubblico L. 79.500

RUOTE POSTERIORI ARTIGLIATE!

Ferrari testarossa

Super Cars

SUPER FERRARI TESTAROSSA
RDC - Art. 10030
Scala 1/10
Rossa bellezza di fuoco!
Motore Mabuchi RS - 360 SH-2680, regime massimo 13600 giri al minuto; trazione sulle ruote posteriori.
Telaio portante, ruote in gomma tipo «slick» da alta velocità, fari funzionanti a scomparsa.
Prezzo indicativo al pubblico L. 180.000

Ferrari Testarossa 2 volte «rossa bellezza di fuoco»!

FERRARI TESTAROSSA
RDC - Art. 18094
Scala 1/18
Le bellezza della velocità.
Motore Mabuchi RC 260R (2485) con **Turbo System** trazione posteriore sulle ruote posteriori; ruote in gomma tipo «slick»; fari a scoparsa, accesi quando il veicolo è in movimento.
Prezzo indicativo al pubblico L. 99.000

Ferrari F40

FERRARI F40
RDC - Art. 18150
Scala 1/18
Motore Mabuchi RC-260R (85T) con **Turbo System;** trazione sulle ruote posteriori; ruote in gomma tipo «slick»
fari accesi col veicolo in movimento.
Prezzo indicativo al pubblico L. 99.000

OFF ROADS

Trazione integrale con 2 motori! Potente e superveloce!

BIG MALIBU 4WD
RDC - Art. 10010
Scala 1/10
La più potente!
2 Motori Mabuchi RS - 380 SH (40 x 45 x 2), regime massimo 13400 giri/minuto; trazione integrale (4 ruote motrici). Telaio portante con sospensioni anteriori indipendenti e posteriori ad assale rigido, ruote semi-pneumatiche tassellate e artigliate. Velocità massima circa 20 Km/h!
Prezzo indicativo al pubblico L. 350.000

GIG nel paese delle meraviglie

PREDISPOSTO PER POWER PACK 7,2 VOLTS
Da usare sotto la supervisione di un adulto

*Per maggiori dettagli tecnici sui vari modelli NIKKO consulta il catalogo «Radiocomandi NIKKO-LINEA GIG», disponibile gratuitamente presso il tuo negozio di giocattoli.

DINO RIDERS

DOMINA LA FORZA
DEI DINOSAURI!

MILIONI E MILIONI DI ANNI FA, NELLA PREISTORIA...

...Con una fuga indietro nel tempo alcuni Valoriani scampano alla devastazione del loro lontano pianeta compiuta dalla malvagia stirpe dei Rulon.
Essi approdano sulla Terra, dove incontrano i possenti Dinosauri con cui stringono amicizia ed alleanza comunicando telepaticamente, e diventano così gli eroici DINORIDERS! Ma alcuni crudeli Rulon arrivano dal futuro per eliminare definitivamente i DINORIDERS: sulla Terra i Rulon catturano altri Dinosauri, sottomettendoli alla propria malvagia volontà con micidiali elmi psico-magnetici e riducendoli in schiavitù.
È una guerra per la sopravvivenza che è iniziata nel futuro in una lontana galassia e che adesso continua sulla Terra, nella straordinaria Era Preistorica!!

DEINONICUS - Art. 9121
con Sky della eroica dinastia dei Dino-Riders
Scala 1/24 Armi e Accessori inclusi
Prezzo indicativo
al pubblico L. 20.000

PTERANODON - Art. 9132
con Rasp, della crudele stirpe dei Rulon.
Scala 1/24 Armi e Accessori inclusi.
Prezzo indicativo
al pubblico L. 22.500

DINORIDERS Accurate riproduzioni di un mondo scomparso

DINO RIDERS

TRICERATOPUS
Art. 9140
con Hammer e Winder della crudele stirpe dei Rulon.
Scala 1/24 Armi e accessori inclusi.
Prezzo indicativo al pubblico L. 54.000

MOVIMENTO SINCRONIZZATO E REALISTICO
Funzionamento elettrico con una pila «torcia» (non inclusa)

TOROSAURUS
Art. 9141
con Gunner e Magnus della crudele dinastia dei Dino-Riders.
Scala 1/24 Armi e accessori inclusi.

Prezzo indicativo al pubblico L. 54.000

MOVIMENTO SINCRONIZZATO E REALISTICO
Funzionamento elettrico con una pila «torcia» (non inclusa)

GiG

DINO RIDERS

ESTINTI MILIONI E MILIONI DI ANNI FA NELLA PREISTORIA... I DINOSAURI SONO TORNATI!!

DIPLODOCUS - Art. 9150
con Questar, Minzei e Aries, della eroica dinastia dei Dino-Riders
Scala 1/24 Armi e Accessori inclusi.

IL DINOSAURO SI MUOVE E CAMMINA

Prezzo indicativo al pubblico L. 79.500

Accurate riproduzioni di un mondo scomparso

MOVIMENTO SINCRONIZZATO E REALISTICO
Funzionamento elettrico con una pila «torcia» (non inclusa)

TIRANNOSAURUS REX - Art. 9160
con Krulos, Bitor e Cobrus della crudele stirpe dei Rulon
Scala 1/24 Armi e Accessori inclusi.

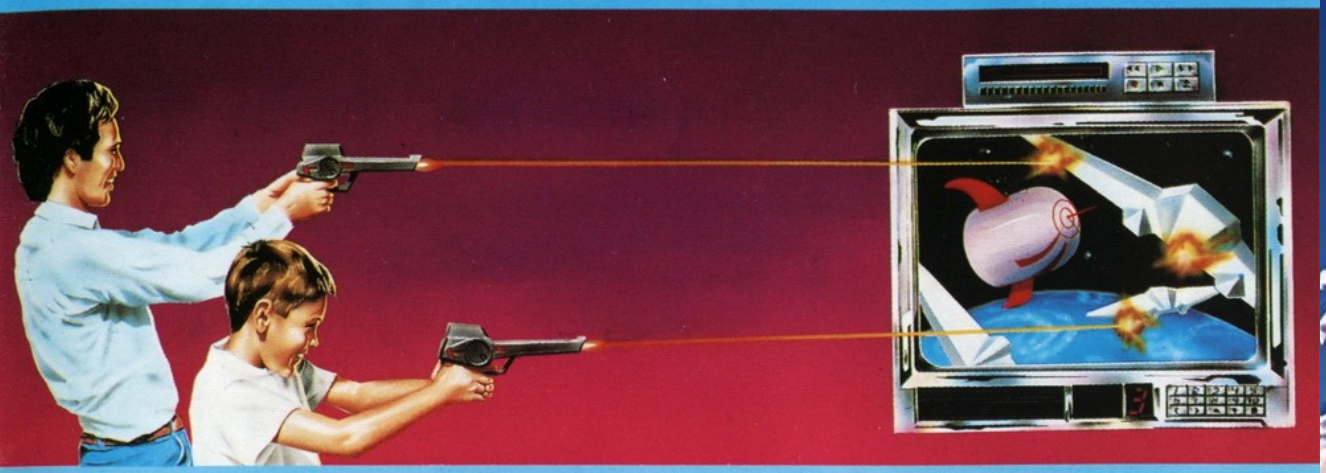
Prezzo indicativo al pubblico L. 99.000

IL DINOSAURO SI MUOVE E CAMMINA

MOVIMENTO SINCRONIZZATO E REALISTICO
Funzionamento elettrico con una pila «torcia» (non inclusa)

Video CHALLENGER

La più grande sfida interattiva con la tua TV!



VIDEO CHALLENGER
Art. 9000 P

La pistola del video Challenger funziona con 4 pile tipo «stilo» (non incluse).
Posizionare l'interruttore sulla posizione «ON». Inserire la cassetta nel video registratore e mettere il televisore sul canale adatto.

Prezzo indicativo al pubblico L. 89.000

- **Inserisci la cassetta nel tuo videoregistratore!**
- **Attento la caccia è aperta!**
- **Lancia la più grande Video-Sfida!**

Impulsi digitali registrano i tuoi bersagli

GiG nel paese delle meraviglie

RIPRODUZIONI
Micro Machines
MINIATURIZZATE

MICROMACHINES: UNA GRANDE COLLEZIONE DI PICCOLE MERAVIGLIE!

FORMULA 1 GRAND PRIX
Art. 6400/18

SUPER 4 × 4 BIG WHEELS
Art. 6400/20

MOTO DA CORSA
Art. 6400/ 21

AEREI FAMOSI
Art. 6400/23

POSTAZIONE AERONAVALE
Art. 6410/I

ZONA MILITARE
Art. 6410/S

Prezzo indicativo
al pubblico L. 12.000 cad.

SET PORTO-AEROPORTO
Art. 6408/B

Prezzo indicativo
al pubblico L. 20.000 cad.

SET CITY SERVICE
Art. 6408/A

IL FANTASTICO CAMION BISARCA
PER TRASPORTARE LA TUA COLLEZIONE
DI MICROMACHINE!!!
CAMION BISARCA PORTA-AUTO
Art. 6414
Prezzo indicativo
al pubblico L.15.000
Micro Machines
IL PIÙ GRANDE MEZZO DI TRASPORTO
MINIATURIZZATO CON LA PIÙ FANTASTICA
PRECISIONE!
Straordinari microaerei sfrecciano e decollano sul
ponte della nave! Minielevatori, vani di carico,
rampe di imbarco!
Sale e scende una marea di Micromachine!!!
PORTAEREI - Art. 6416
Prezzo indicativo
al pubblico L. 29.500
CON 1 AEREO
E 1 VEICOLO
MICROMACHINES
INCLUSI
IL MIRABOLANTE AEREO CARGO
PER IL TRASPORTO DELLE MINUSCOLE
MICROMACHINE!
Il naso si solleva,
i portelli si aprono,
le rampe si abbassano.
Scende uno sciame
di Micromachine!!!
CON DUE SPLENDIDE
MICROMACHINES
INCLUSE
AEREO CARGO - Art. 6418
Prezzo indicativo
al pubblico L. 35.000
Un grande paesaggio
cittadino definito
nei minimi particolari
LA CITTÀ DELLE MICROMACHINE
Art. 6420
Prezzo indicativo
al pubblico L. 54.000
UNA GRANDE
AREA GIOCABILE
di 52 cm x 50 cm!
per giocare con le tue MICROMACHINE!
GiG

STAMPATO NON COMMERCIABILE - © 1988 LINEA GIG SPA - FIRENZE - STAMPA: OFFICINE GRAFICHE CALDERINI - BOLOGNA-MILANO-ROMA

VICEVERSA®
IL ROVESCIAPAROLE

EHI! RAGAZZI QUESTO È IL GIOCO DELLE FRASI DRITTO E ROVESCIO CHE HA MESSO SOTTOSOPRA L'AMERICA... E ANCHE ME COME VEDETE!!!

È il gioco elettronico che ha messo sottosopra l'America. Registra quello che dici, lo ripete alla rovescia e poi te lo ripete dritto. Gioca con i tuoi amici: devi indovinare, tentare, rovesciare. Si può giocare in tre, in dieci o in cinquanta. Viceversa ha una grande memoria. È un mostro di tecnologia e un mostro di simpatia. **Con Viceversa nessuna parola sarà mai più la stessa.**

VICEVERSA®

il primo mostro tecnologico che rivoluziona la parola

GIG®
nel paese delle meraviglie

N.B. I prezzi riportati in questo stampato devono essere ritenuti puramente indicativi al pubblico comprensivi d'I.V.A.

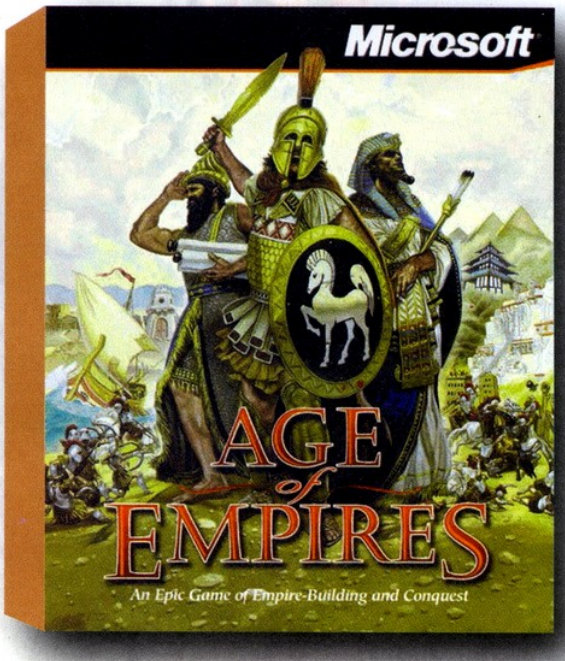
VICEVERSA
Art. 4714
Prezzo indicativo
al pubblico L. 69.500

LINEA GIG SPA - FIRENZE (ITALY)

I. P.

Guida l'umanità... attraverso la civiltà!

DELPI



Age of Empires e l'intera gamma Microsoft presso i seguenti punti vendita:

D.B.F. ELETTRONICA S.A. 47031 DOGANA DI R.DI SAN MARINO 02 - MULTIMEDIAMANIA 63023 FERMO (AP) - STEP SAS 52027 S.GIOVANNI VALDARNO (AR) - MULTIMEDIA SRL 83100 AVELLINO (AV) - LANZETTA GIOCATTOLI 83100 AVELLINO (AV) - IL TELEFONO SNC 70037 RUVO DI PUGLIA (BA) - EUROMERCATO - GRUPPO GS SPA 70124 BARI (BA) - R.P. INFORMATICA 24023 CLUSONE (BG) - PC POINT COMPUTERS 32021 AGORDO (BL) - MULTIMEDIA SRL 82100 BENEVENTO (BN) - CARTOLERIA STERLINO SRL 40137 BOLOGNA (BO) - SOFTWARE UNIVERSE 25122 BRESCIA (BS) - PERGIOCO SRL 25121 BRESCIA (BS) - DAS COMPUTER SRL 25135 BRESCIA (BS) - MEDIA LINE SAS 09100 CAGLIARI (CA) - MELLANO MULTIMEDIA 12042 BRA (CN) - IPER CREMONA SPA 26030 GADESCO PIEVE DELMONA (CR) - SMILE SOFT SNC 50134 FIRENZE (FI) - "GPL SRL "LIBRERIA MARZOCCO" 50129 FIRENZE (FI) - GANZAROLI SRL 50136 FIRENZE (FI) - GAME STORE SRL 50137 FIRENZE (FI) - ESSELUNGA SPA 50127 FIRENZE (FI) - ASSO ELETTRONICA SRL 50142 FIRENZE (FI) - COMPUTER VIDEO CENTER 47100 FORLI' (FO) - SYSTHEMA SRL 16122 GENOVA (GE) - EUROMASTER S.R.L. 16154 GENOVA (GE) - ELLEMME S.R.L. 16121 GENOVA (GE) - DATA IN - A.S.H.O. SAS 34170 GORIZIA (GO) - PLANET CONSOLE SAS 57123 LIVORNO (LI) - INCABA SAS DI PAOLI SAURO & C. 55041 CAMAIORE (LU) - T. & T. SRL 62010 PIEDIRIPA (MC) - ASSOGAME 98123 MESSINA (ME) - PRINTEX SRL 20144 MILANO (MI) - F.I.M.E. SPA C/O M.E.D.I. SRL 20090 TREZZANO SUL NAVIGLIO (MI) - EUROPA 2000 SRL 20089 ROZZANO (MI) - WORLD GAMES 41049 SASSUOLO (MO) - TELOS LIBRI E MUSICA SNC 41058 VIGNOLA (MO) - ORSA MAGGIORE SRL 41100 MODENA (MO) - GAME POINT 41012 CARPI (MO) - DOM INFORMATICA 41013 CASTELFRANCO EMILIA (MO) - CENTRO ELETTRONICO MELCHIONI 90145 PALERMO (PA) - IDEA STAGE SRL 06126 PERUGIA (PG) - ETA BETA COMPUTER PERUGIA SRL 06126 PERUGIA (PG) - ALFA GAME SRL 06083 BASTIA UMBRA (PG) - ELECTRONIC DREAMS SAS 56025 PONTEDERA (PI) - CD WORLD SRL 33170 PORDENONE (PN) - RED POINT SDF DI G.MAZZARELLA 50047 PRATO (PO) - ASSITEC SRL 27100 PAVIA (PV) - IFI 85100 POTENZA (PZ) - AD MULTIMEDIA 85100 POTENZA (PZ) - PC PROFESSIONAL COMPUTER 48018 FAENZA (RA) - STARGAMES DI PRIOLO FRANCESCO 89100 REGGIO CALABRIA (RC) - VIDEO WORLD SRL 00144 ROMA (RM) - GIOCHITALIA SRL 00183 ROMA (RM) - FILMANIA 4 (C.A.R.) 00196 ROMA (RM) - DISCOTECA FRATTINA 00187 ROMA (RM) - ZEUS TECHNOLOGY SRL 84016 PAGANI (SA) - PELLEGRINO SRL 84013 CAVA DEI TIRRENI (SA) - MULTIMEDIA STORE SRL 84100 SALERNO (SA) - BROGI RENATO 53100 SIENA (SI) - UNIT BIT SRL 23032 BORMIO (SO) - SYMPHONY VIDEO MUSIC 23030 LIVIGNO (SO) - HOME DIGIT 17100 SAVONA (SV) - GAME START 34126 TRIESTE (TS) - COMPUTER SHOP SAS 34122 TRIESTE (TS) - MCE ELETTRONICA SRL 31029 VITTORIO VENETO (TV) - LOGICAL HOUSE 21013 GALLARATE (VA) - GATTI & VANONI SRL 21045 GAZZADA (VA) - IPERLAVORATORE SPA 33030 FAVARO VENETO (VE) - COMPUGAMES 37121 VERONA (VR) - BIEFFE COMPUTERS SNC 37060 LUGAGNANO (VR)

Microsoft®

LEADER
Qualità Interattiva.

ANTAGAMERS SU YOUTUBE

Vi basterà cliccare sul simbolo qui sotto per accedere al canale Youtube di AntaGamers, dove potrete trovare numerose rubriche a tema videogiochi.

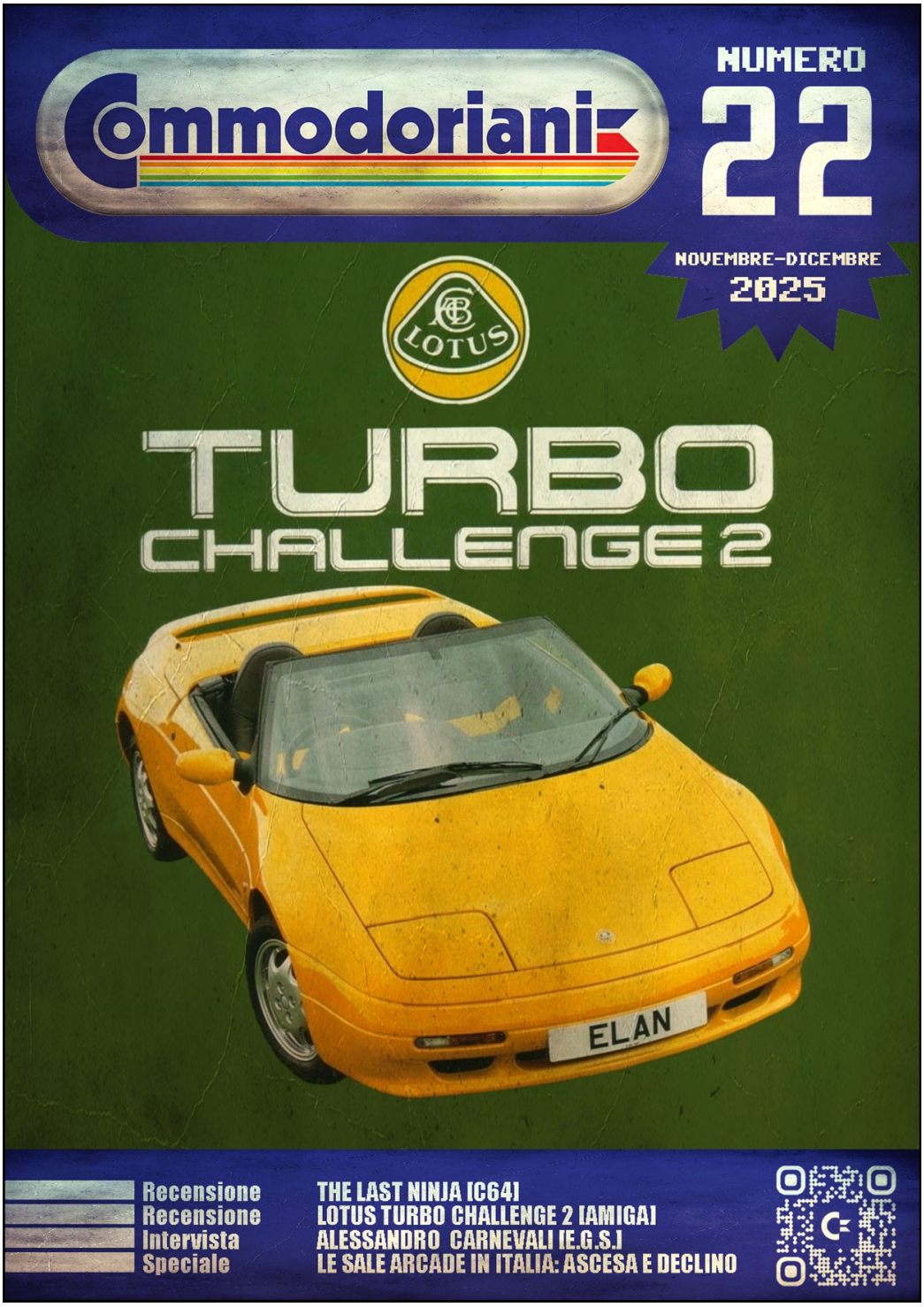
Buona visione!

IL VIDEO DEL BIMESTRE

Questo giro vado a consigliare questa intervista a Bonaventura Di Bello sulla IA!

LA NUOVA RIVISTA DIGITALE GRATUITA!

clicca sulla copertina qui sotto per scaricare GRATUITAMENTE la rivista!



ARRETRATI 1-18

Vi ricordo che questi numeri **non sono** disponibili gratuitamente in quanto sono stati inviati solo agli abbonati paganti e, per correttezza nei loro confronti, vi verranno forniti solo a seguito di una piccola donazione, pari ad 1 Euro a numero.

Se siete interessati agli arretrati
(tutti o solo alcuni numeri)
potete scrivere a

antagamers99@gmail.com

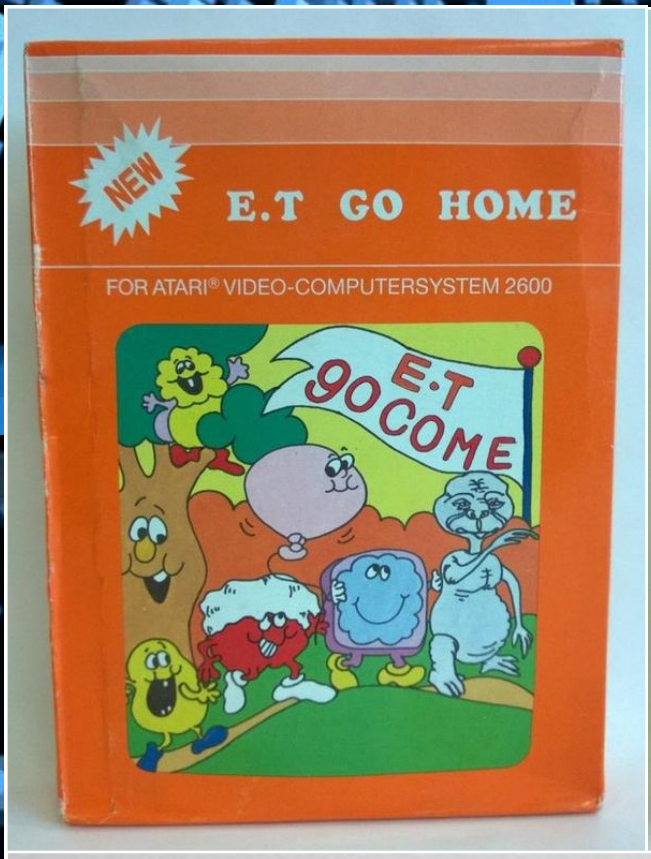
ANTAGAMERS

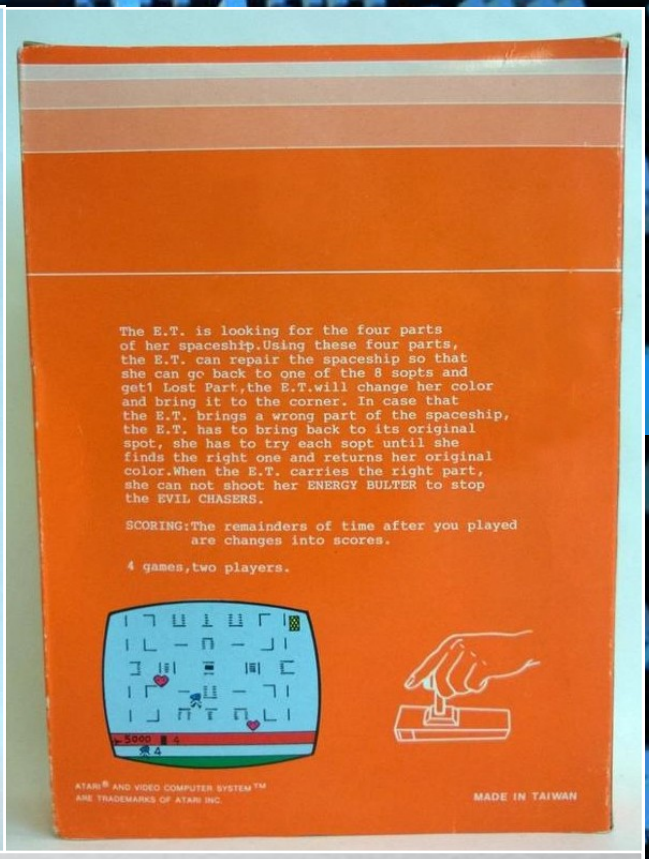
ARRETRATI 19-54

SCARICALI GRATUITAMENTE
CLICCANDO SULLE ICONE QUI SOTTO!!!

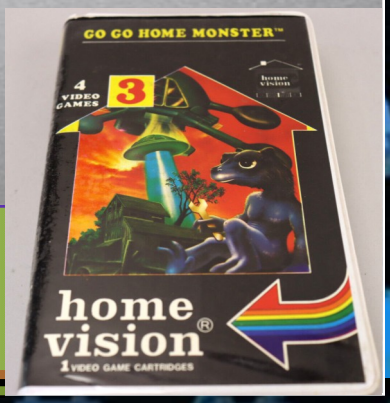
(i numeri sono stati suddivisi in file compressi per un download più comodo)

In questa pagina potete ammirare le confezioni di giochi per Atari 2600 identificate come "Cooper Black" dal sito atarimania.com. Dietro questo nome si cela una ditta di Taiwan che negli anni ottanta ha immesso sul mercato (non è chiaro con quanta legalità) cartucce per la gloriosa console Atari riciclando titoli già usciti, anche famosissimi, ma cambiandone spesso il nome e (questo è il punto che ci interessa) proponendoli con illustrazioni sulla scatola decisamente discutibili. Buona (si fa per dire) visione





Partiamo dal titolo di questo bel gioco Taiwanese, che - pur negli anni ottanta - anticipa con grande precisione la prima cosa che direbbe l'attuale presidente degli Stati Uniti se arrivassero degli alieni.
Passiamo ora alla cover vera e proprie che riesce, nell'ordine, a (1) scrivere male il suo stesso titolo, (2) proporre strane creature partorite dalla fantasia di un bambino con evidenti problemi, probabile futuro serial killer, e (3) disegnare un E.T. albino perplesso che cerca, con disinvoltura, di sgattaiolare via dalla copertina del gioco.
All'interno della scatola, come anche anticipato dallo screen disegnato (letteralmente) sul retro della confezione, non troveremo E.T. di Atari, ma il ben più brutto Go Go Home Monster della Home Vision. Si tratta di un titolo a labirinto discretamente mal programmato, confusionario e ignorato, a ragione, dalla stragrande maggioranza degli appassionati dell'Atari 2600.
Degna di nota anche la cover originale (perfino il sito atarimania.com sbaglia a riconoscerla come tale) che, pur non raggiungendo l'apice di Taiwan, risulta discretamente inguardabile.
Ah, quasi dimenticavo, ci avete fatto caso che anche il titolo Go Go Home Monster sarebbe perfetto in bocca a Trump come commento ad un eventuale arrivo degli extraterrestri?



ANTA GAMERS

N.55 NOVEMBRE-DICEMBRE 2025

SPECIALE GIOCHI DA TAVOLO
HEAT - PEDAL TO THE METAL
MLEM - AGENZIA SPAZIALE
TODAY
HALF LIFE: ALYX

HARDWARE
PLAYSTATION 2 - II PARTE
RETROEDICOLA
CATALOGO DI NATALE
GIG 1988

SCUDETTO 3
CHAMPIONSHIP MANAGER

IN QUESTO NUMERO :
THE SACRED ARMOUR OF ANTIRIAD
AMBERMOON - SILENT HILL 2

ANTA GAMERS

QUESTO NUMERO VALE UNO O DUE CAFFE'?

LE PAGINE CHE HAI APPENA LETTO RICHIEDONO MOLTE ORE DI LAVORO OGNI MESE.

SE TI HANNO INTRATTENUTO PIACEVOLMENTE CONSIDERA DI SUPPORTARE IL PROGETTO CON UNA DONAZIONE MENSILE REGISTRANDOTI SU:
WWW.PATREON.COM/ANTAGAMERS

se preferisci puoi fare una singola donazione utilizzando PayPal sul conto
antagamers99@gmail.com